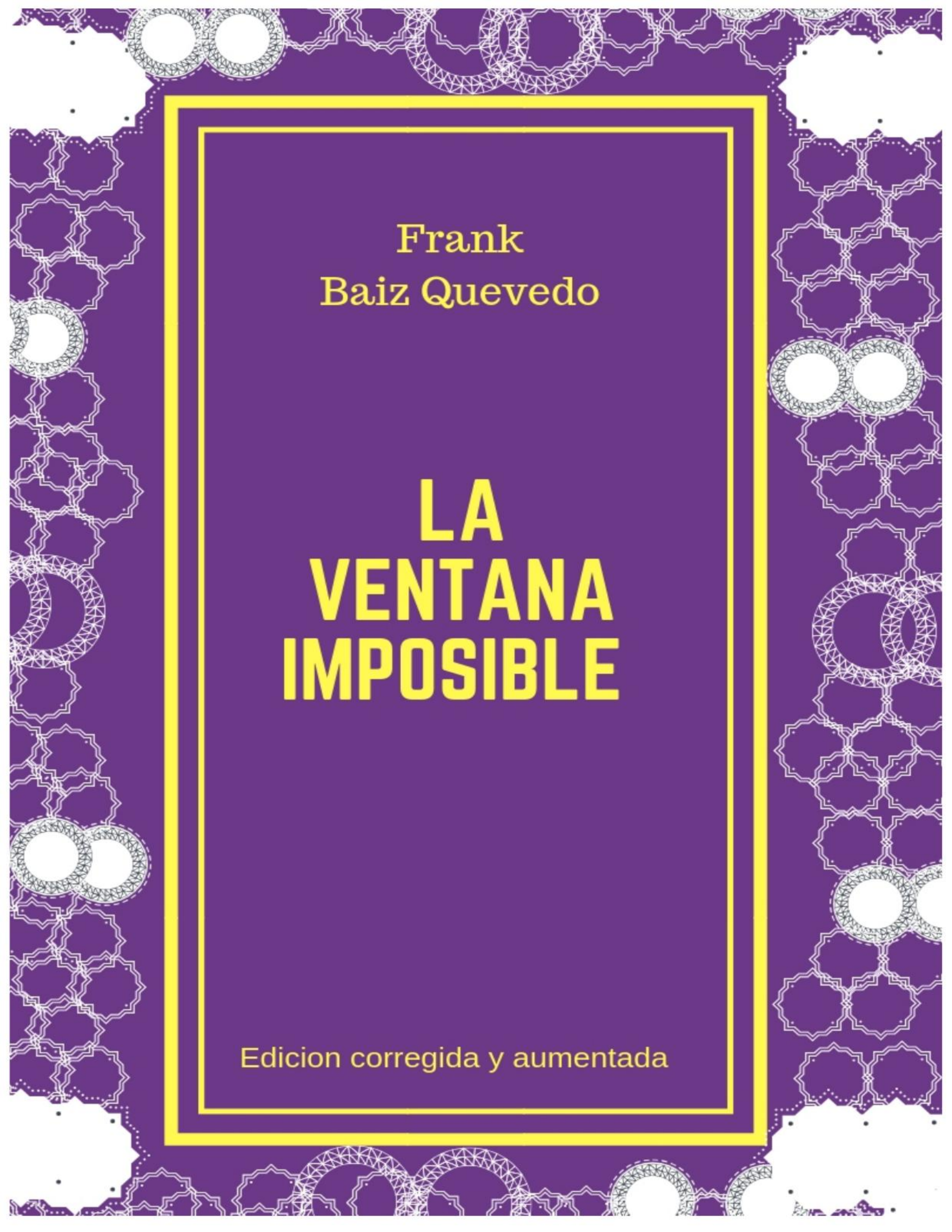

Frank
Baiz Quevedo
LA
VENTANA
IMPOSIBLE
Edicion corregida y aumentada

La ventana imposible

Frank Baiz Quevedo

La ventana imposible

EDICIÓN CORREGIDA Y AUMENTADA

Frank Baiz Quevedo

LA VENTANA IMPOSIBLE

Frank Baiz Quevedo

Publicado por primera vez en la colección "Cuadernos de Difusión" Nº 201

Fondo Editorial Fundarte, 1993

FUNDARTE / ALCALDÍA DE CARACAS

ISBN: 980-253-148-0

Edición corregida y aumentada, 2020

UNA MIRADA AL GUION

EL PERSONAJE

EL PERSONAJE DE LOS MANUALES

El común de los manuales de guion suele asumir que el vocablo personaje alude a un concepto único, compartido universalmente. No obstante, no hay nada más problemático que el concepto de personaje, quizás por el hecho de que la familiaridad con la que se nos presenta dicha noción oculta su complejidad. Es muy sano que adelantemos algunas precisiones antes comenzar a hablar sobre el personaje:

– Es común que nos refiramos a ellos como si estuviéramos hablando de personas. De la misma manera, suele asumirse en algunos manuales de guion (y en ciertos textos analíticos) que el personaje y la «persona» son la misma cosa y que, por esa razón, resulta natural abordar el estudio y la creación de los personajes con los mismos criterios con que se aborda el estudio de las personas, entendiendo por tales a los seres humanos. El semiólogo Philippe Hamon, autor del estudio clásico **Para un estatuto semiológico del personaje**) comenta:

> Las nociones de personaje y de persona se confunden perennemente. De aquí que una concepción del personaje no puede ser independiente de una concepción general de la persona, del sujeto, del individuo. Sin embargo, uno se sorprende a menudo al ver tantos análisis que intentan desarrollar (…) una metodología exigente y que terminan (…) sacrificando todo rigor al recurrir al más banal de los psicologismos…

La idea de que el personaje puede equipararse a la persona produjo desde hace mucho tiempo una fuerte reacción. José María Díez Borque lo expresa en estos términos en su artículo **Notas sobre la crítica para un estudio del personaje**:

> Contra el personaje como entidad viva se han levantado todas las voces de los formalistas, con aportaciones, de sobra conocidas, desde Propp, Bremond, Greimas..., a tantísimas otras [...] Significativo es que, incluso en ocasiones en que se reconoce la

> dimensión psicológica, social... del personaje, se conciba en forma meramente funcionalista y textual.

Pero esta opinión que adversa la idea de que el personaje no es una persona no solo proviene de los estudios teóricos, hasta un autor pragmático como Dwight Swain afirma en su manual **Film Scriptwriting: A practical manual**:

> Un personaje del cine es una simulación y una simplificación de una persona. Aunque representado por un actor viviente, no es un ser humano real.

Y Eric Bentley, otro un crítico importante, dice en su libro **La vida del drama:**

> ...el personaje, aun en literatura, es solo una idea: la idea que un hombre tiene sobre sí mismo, la que un autor tiene sobre algún hombre. Estas ideas se adaptan a esquemas establecidos, se acomodan a convenciones.

¿Qué puede hacer el guionista frente a esta dicotomía? Conciliar. El escritor necesita, entender, por una parte, el papel dramático y narrativo de los personajes que concibe y, por otra, crear a los personajes a partir de la materia prima que tiene en sus manos: el conocimiento de los seres humanos que le rodean y la experiencia que tiene de sí mismo. Es esto lo que Seymour Chatman sostiene en **Story and Discourse** cuando se muestra partidario de una visión del personaje que tenga en cuenta los aspectos formales y que, a la vez, lo piense como «persona»:

> Los personajes no tienen «vidas», solo les dotamos de «personalidad» en la medida en que la personalidad es una estructura familiar para nosotros en la vida y en el arte.

La conclusión útil para el escritor es que, si bien el personaje no es idéntico a la persona, es el ser humano el que sirve de inspiración y modelo al escritor cuando diseña personajes. En otras palabras, el guionista cuenta con una doble cantera de herramientas para su trabajo: la que proviene de la visión del personaje como un émulo de la persona –y allí puede alimentarse de los modelos diseñados para lidiar con los seres humanos– y aquella que resulta de considerar el personaje en su aspecto textual y funcional, con lo

cual el escritor también puede nutrirse de todas las aproximaciones formales al personaje. Ambas vías son exploradas en las siguientes páginas.

– En segundo lugar, cuando se habla de personaje se suele aludir a lo que suele llamarse el personaje «naturalista» o «realista» cuya manifestación paradigmática la encontramos en el moderno drama psicológico (por ejemplo en los personajes de Henrik Ibsen). Si dejamos a un lado la distinción técnica entre naturalismo y realismo (que tiene que ver con una diferenciación entre corrientes teatrales y literarias, y que en este momento no viene al caso), podemos decir que el personaje «realista», entendido como una ente poseedor de una identidad psicológica y moral similar a la de los seres humanos, es un «efecto de persona». Este efecto, no es más que una construcción del lenguaje, a pesar de que algunos teóricos del cine y la televisión – por ejemplo, Francesco Casetti y Federico Di Chio (**Cómo analizar un filme**)– quieran ver en dicha construcción algo tendencialmente real. En la práctica del escritor, sin embargo, el personaje suele ser abordado con los mismos instrumentos con los que acostumbramos lidiar con los seres humanos. Hay que destacar, de paso, que el personaje que por comodidad estamos llamando «naturalista» o «realista» no agota en ningún modo el inventario de los grandes personajes dramáticos, tal como podemos constatar cuando nos paseamos por los grandes protagonistas del cine de ficción, desde Nosferatu (el famoso personaje del filme de F.W. Murnau de 1922), hasta Batman (el conocido personaje del dibujo animado creado por Bob Kane y Bill Finger, y que tantas interpretaciones ha merecido en la gran pantalla). Y esto, sin que mencionemos una pléyade de personajes «no realistas» de la dramaturgia universal, creados por dramaturgos como Samuel Beckett o de Eugène Ionesco.

– Otra distinción que vale la pena tener en cuenta es la que puede hacerse entre el personaje leído y el personaje visto, tal como la formula Patrice Pavis en su **Diccionario del teatro**, diferenciación que remite, en lo que atañe a la escritura de guiones, a la que existe entre el *personaje creado para ser leído* (el personaje del guion) y el *personaje encarnado por el actor* e integrado al filme (el personaje

de la película). El personaje inventado por el guionista participa de una doble realidad, compleja y, en cierto modo, inaprensible: el personaje es, como comentamos antes, un efecto de texto (en el sentido que utiliza la expresión el teórico francés Gérard Genette en sus textos inaugurales de la narratología), y también, una invención que reproduce, en un grado imposible de precisar —a no ser que se tome como medida la subjetividad del escritor— el producto de una «puesta en escena imaginaria» que tiene lugar en la mente del guionista. De estas dos vertientes, es solamente la instancia del personaje «para ser leído» la única que es susceptible de ser analizada y modificada eventualmente por el escritor. De una manera u otra, todo escritor construye su objeto en un *va et vient* del texto a su escena imaginaria. Una consecuencia práctica de esto es que el escritor de guiones debe estar consciente de que escribe para dos tipos de lectores (que a veces coinciden en el mismo lector): un tipo de lector que imagina los personajes a partir de la lectura (porque un guión literario es un texto escrito que hace uso de la función literaria del lenguaje), y otro tipo de lector que “verá» a los personajes en una película imaginaria construida a partir de la lectura del guion (porque un guión literario es, a la vez, una especie de película en palabras).

– Las discusiones sobre el personaje suelen situarse en el seno de un continuo en cuyos extremos se sitúan el «ser» y el «hacer» del personaje. Esta oposición proviene, en gran medida, de la consideración hecha por Aristóteles (de acuerdo con la lectura más difundida de la **Poética** del filósofo estagirita) en torno a la prioridad de la acción del personaje por sobre el estatismo del «ser» que lo constituye. El filósofo tomó tempranamente partido en el asunto, afirmando que la acción tiene precedencia sobre los personajes, tal como lo destaca el comentario de Chatman:

> Agente (pratton) debe ser cuidadosamente distinguido de carácter (ethos), porque los agentes-personas, que llevan a cabo acciones son necesarios para el drama; pero el carácter, en el sentido técnico aristotélico, es algo que se añade posteriormente y, de hecho, ni siquiera es esencial para una tragedia exitosa, tal como se nos dice en el Capítulo VI (de la Poética)...

La visión de Aristóteles ha tenido una gran influencia en la dramaturgia occidental y, en particular, sobre los estudios del personaje. Trabajos como los de Vladimir Propp (**Morfología del cuento**) han reforzado la idea de que el personaje es, en esencia, una manera de hacer y que, sin acción, el aspecto adjetivo, que califica (y constituye) al «ser» del personaje, es secundario. La postura opuesta y complementaria ha venido buscando un lugar entre los teóricos del relato: Chatman, por ejemplo, ha destacado la importancia intrínseca de los rasgos que constituyen el «ser» del personaje:

> Yo abogo sin mucha originalidad pero con firmeza por una concepción según la cual el personaje es un paradigma de rasgos; «rasgo» en el sentido de una «cualidad personal relativamente estable o duradera», más que una cualidad permanente.

En el ámbito del cine, esta dicotomía entre personaje y acción tiene cierta correspondencia con la distinción que hacen autores como Michel Chion (**Cómo se escribe un guion**) y Antoine Cucca (**L´ Écriture du scénario**) entre cine de acción y cine de personajes y se emparienta con la distinción planteada por Roland Barthes (**Análisis estructural del relato**) entre relatos nucleares (aquellos en los que predomina la acción) y relatos indiciales (relatos en los que prevalecen atmósferas y personajes). En la práctica, cuando el escritor concibe teóricamente al personaje a partir de uno de estos polos, no se exime de recurrir al otro, ya que, tal como afirman Eric Bentley y Eugene Vale (**Técnicas del guion para cine y televisión**) acción y personaje están ligados en forma indisoluble. Michel Chion habla de la estrecha relación entre personaje y acción en estos términos:

> Con mucha acción, los personajes tienden a convertirse en marionetas y, con gran sutileza psicológica (dicen algunos), la acción se reduce y pierde su importancia. Lo ideal sería combinar y unir carácter y acción, lo cual es mucho más fácil de postular en abstracto, que de llevar a la práctica.

Y la escritora norteamericana Viki King (**How to write a movie in 21 days**) va más allá y sostiene:

> Tu personaje es tu historia. Los acontecimientos que tendrán lugar en tu guion son el resultado de quién es tu personaje. Tu personaje inventa su propia realidad, por lo tanto todos las circunstancias que le acontezcan son circunstancias que él atrajo hacia sí mismo como resultado de la manera que él o ella ve el mundo.

La conciliación entre personaje y acción, por lo demás, ha sido comentada en las teorías del relato desde la aparición de la **Morfología del cuento de Vladimir Propp** y también resulta una realidad incuestionable para analistas menos formales como, por ejemplo, Eric Bentley, para quien personaje y acción se hallan tan perfectamente coordinados que la cuestión de la prioridad de unos sobre otros pierde toda su pertinencia.

LA ESENCIA DEL PERSONAJE

La discusión en torno a la primacía entre el personaje y la acción también se manifiesta en los manuales del guion. Lajos Egri, en una posición que favorece la primacía del personaje por sobre la acción, introduce en su manual **El arte de la escritura dramática** una descripción del personaje basada en la «persona» que busca ser exhaustiva. Para la elaboración de lo que denomina la estructura básica (*bone structure*), Egri procede, en primer lugar, a la construcción de lo que denomina el diseño de las tres dimensiones del personaje: una *dimensión física o fisiológica*: sexo, edad, descripción física (peso, altura), apariencia, defectos, deformidades, enfermedades); una *dimensión social*: clase social, ocupación, educación, religión, raza, nacionalidad, filiación política; y una *dimensión psicológica*: historia familiar, vida sexual, autoestima, actitud frente a la vida, habilidades, cualidades, coeficiente intelectual, etc.

Egri no se limita a recomendarle al escritor la mera acumulación de rasgos: el autor le pide a los creadores que construyan sus personajes teniendo en cuanta la *relación dialéctica de los personajes con el ambiente en el que estos se desarrollan*, que trabajen los *vínculos y las contradicciones internas y externas de los personajes* y —aspecto muy importante— que el personaje

construido termine siendo un «ser» *capaz de crecer, con fuerza de voluntad, en torno a la unidad de opuestos*, es decir, que posea el potencial suficiente como para luchar por un objetivo hasta las últimas consecuencias y que, además, sea el centro de un conflicto caracterizado por la coexistencia irreducible de dos fuerzas en pugna.

Otro de los requerimientos de Lajos Egri, que conjuga la visión del personaje como «persona» con preocupación por la composición dramática, es el *principio de orquestación*. Este principio le pide al escritor que asegure la *diversidad de apariencias y actitudes de los personajes*; un personaje no es una individualidad, sino un elemento dentro de un sistema constituido por caracteres cuyas cualidades y defectos se contrastan y se complementan. El autor Antoine Cucca afina la idea de Lajos Egri y considera varios grados de disimilitud: (1° *diversidad física*; 2° *diversidad de objetivos*; 3° *diversidad de comportamiento*; 4° *diferencias de comportamiento en un mismo personaje*). Por último, Lajos Egri le pide al escritor que garantice la construcción de la *dialéctica interior del personaje*, es decir, de la elaboración de las motivaciones, causas y efectos que llevan al personaje a ser lo que es.

Varios autores desarrollan con detalle el tema de las motivaciones de los personajes. Para Eugene Vale la determinación de los móviles toma en consideración: *el hallazgo del motivo* razón por la cual el personaje quiere o necesita lograr el objetivo), la *definición de la intención* (establecimiento de lo que el personaje persigue voluntariamente) y el *establecimiento del objetivo* (meta a lograr u objeto que el personaje desea obtener). Por su parte, Antoine Cucca, toma en cuenta los niveles conscientes e inconscientes del personaje y establece la diferencia entre las *necesidades propiamente dichas del personaje* (que son necesidades objetivas y pueden ser compartidas por el público) y las *intenciones del personaje* (que son subjetivas y provienen de su misma naturaleza). Syd Field —autor del manual clásico **Screenplay**— engloba motivo, intención y objetivo en la noción de necesidad dramática (*dramatic need*), concepto que parece emparentarse con el de *superobjetivo* de Lev Kulechov (**Tratado de cinematografía**) y que corresponde al

objetivo global del personaje, es decir, al propósito último que éste persigue en el transcurso de la historia (por ejemplo, el amor, la fama o el reconocimiento).

Pero un personaje no es una esencia aislada, sino un elemento en una red de relaciones. Para dar cuenta de las relaciones del personaje, Antoine Cucca habla del comportamiento. Para el autor, la caracterización del personaje requiere de la construcción de su comportamiento en varios niveles: el *comportamiento del personaje ante las acciones del resto de los personajes*, su *comportamiento frente los obstáculos* y su *comportamiento en el lugar en el que se desenvuelve*. Para Syd Field el comportamiento tiene que ver con una categoría más general que el autor denomina el *punto de vista del personaje*, que no es más que la manera cómo el personaje ve el mundo que lo rodea y, en consecuencia, la manera cómo acciona y reacciona frente a dicho universo.

El asunto de la relación causal entre el personaje y acción también es abordado desde diferentes ópticas en los autores revisados. Según Antoine Cucca lo que caracteriza la dramaturgia del cine europeo es que concibe la individualidad de los personajes como punto de partida de la acción. También Lajos Egri suscribe la idea de que el personaje es el generador primero de las acciones. El cine hollywoodense, al contrario, dicen muchos, prefiere descubrir al personaje a partir de las acciones. Syd Field, quizás el más conocido de los escritores norteamericanos de manuales, afirma que *el personaje es lo que hace*, y que el interior del personaje es todo lo que le ha acontecido en su vida antes de fragmento de la historia que se cuenta en el guion y sostiene también que esa interioridad es, precisamente, lo que conforma el *carácter* del personaje. En este orden de ideas, para Syd Field, lo que persigue la escritura de una biografía del personaje es sentar las bases, en el pasado, de las crisis del personaje que se manifestará en el guion. Esta subordinación del «ser» del personaje a la acción es patente en Dwight Swain. Para Swain los aspectos esenciales del personaje se construyen a partir de la acción. ¿Cuáles son estos aspectos? En primer lugar, los aspectos externos: la *impresión dominante* (*overall impact*) que el guionista desea provocar en el espectador (para la

cual basta, según Swain, una descripción mínima que establezca el oficio del personaje y una etiqueta de comportamiento suficientemente adecuada, por ejemplo, «bailarina desaliñada» o «policía cascarrabias») y las *etiquetas de reconocimiento o tags* (*etiquetas de apariencia*, como la *vestimenta*; etiquetas del *habla*, como *las muletillas*; los *manierismos*, como el modo particular de reírse, los rituales que se utilizan en la vida cotidiana). También Swain considera los aspectos internos, como el *punto de vista del personaje frente a lo que lo rodea*; la *actitud dominante*, que es el modo habitual de responder del personaje frente a la vida y a las situaciones de la vida en general: los *intereses* que mueven al personaje y un aspecto particularmente importante denominado por Swain *potencial climático*, que es:

> [la] capacidad del personaje, orientada hacia un fin, para manejar dos emociones fuertes a la vez. [...] Un personaje con potencial climático, aunque se mueve esencialmente compelido por el deseo, todavía es capaz de sentir la demanda de otra emoción contradictoria.

En conclusión: sea que consideremos al personaje a partir de sus cualidades intrínsecas (de su «ser»), sea que lo apreciemos a partir de lo que hace (de su «hacer»), el personaje es una construcción a la vez «esencial» y funcional. Por esta razón, cada rasgo del personaje que el escritor diseñe pensando en el "ser" del personaje debe constituir una potencialidad del hacer de dicho personaje. De la misma manera, y recíprocamente: cada una de las acciones diseñadas para un personaje, debe articularse al "ser" del personaje.

LA MODIFICACIÓN DEL PERSONAJE

> *There is one realm in which characters defy natural laws and remain the same: the realm of bad writing.*
>
> Lajos Egri.
> The Art of Dramatic Writing.

No es posible hablar del personaje sin mencionar un proceso que para la mayoría de los del drama es consustancial: la modificación. Ya Aristóteles, cuando se refería en la **Poética** a la acción dramática, consideraba que la *peripecia*, el *reconocimiento* y la *pasión* eran elementos de la tragedia que modificaban el personaje.

Para Lajos Egri, el llamado crecimiento del personaje es una condición indispensable del buen drama:... los personajes se mueven sin parar de un estado mental a otro, se ven forzados a cambiar, a crecer, a desarrollarse... Ese crecimiento gradual, que evita las transiciones bruscas o injustificadas del personaje, tiene su origen en el conflicto:

Las contradicciones en el interior del hombre y las contradicciones a su alrededor crean una decisión y un conflicto. Estas a su vez lo obligan a tomar una nueva decisión y a participar en un nuevo conflicto.

Para referirse al asunto de la transformación, Lajos Egri acuña este ejemplo:

amistad --> desencanto --> disgusto → irritación --> rabia--> agresión--> amenaza -->...premeditación --> asesinato…

Egri proporciona así una muestra de lo que en el argot de los escritores de manuales se suele llamar el *arco de transformación*, aunque conviene señalar que las etiquetas del ejemplo de Egri describen indistintamente tipos de vinculación (como la dada por la amistad), emociones (como la rabia), sentimientos (como el disgusto o la irritación) o acciones consumadas (agresión, amenaza, asesinato).Veremos que, imprecisiones como ésta, pueden ser subsanadas si se recurre a herramientas como las que provienen de la semiótica de A. J. Greimas, tal como comentaremos más adelante.

Dwight Swain hace de la modificación un asunto central del diseño de un guion y asocia las transformaciones del personaje con la posesión de secretos ya que la develación de los secretos suele provocar cambios en los personajes. Tanto Antoine Cucca como Dwight Swain circunscriben el cambio al círculo de los personajes

protagónicos, los personajes secundarios —y sobre todo el personaje antagonista— no cambian, o cambian muy poco.

Antoine Cucca sostiene que la modificación del personaje se produce en el seno de un ciclo conformado por los estados de la *condición*, la *aspiración* y la *realización* del personaje. La condición es el estado inicial del personaje, su situación de partida en la historia. La aspiración equivale a lo que Eugene Vale denomina la *intención*, es decir, la determinación inicial de un personaje de llevar a cabo una acción. La *realización* es, para Cucca, el estado final del personaje al cual arriba, una vez que ha logrado su propósito y ha recorrido su arco de transformación.

Notemos que para Antoine Cucca la modificación del personaje es un proceso en el que interviene la voluntad consciente y que está directamente ligado con el devenir de la acción. Este enfoque, típico de una dramaturgia que prioriza la relación consciente del personaje con el medio, es compartido por el común de los escritores norteamericanos de manuales. Curiosamente, es John Howard Lawson **Teoría y técnica del guión cinematográfic**o, un socialista norteamericano quien expresa de la forma más explícita esta postura:

> El significado de las situaciones se encuentra en el grado y clase de voluntad consciente ejercida, y en cómo ésta funciona: la crisis, la explosión dramática, se crea mediante una ruptura entre el objetivo y el resultado; en otras palabras, mediante un cambio de equilibrio entre la fuerza de la voluntad y la fuerza del cambio social. Una crisis es el punto en el cual el balance de fuerzas es tan tenso que a veces se quiebra y causa así una nueva alineación de fuerzas, un nuevo esquema de relaciones.

Cabe citar, por último, el inventario que lleva a cabo Michel Chion a propósito de los elementos que modifican al personaje. Para Chion, estos elementos son: el *temor* (desde la tragedia clásica griega, uno de los grandes motores del drama); la *conmiseración* (inducida en la audiencia, pero que también puede mover a los personajes); el *cambio de fortuna* (uno de los resortes principales de la tragedia, cuya mecánica, al apartar al personaje de su zona de confort, lo empuja al cambio); el *reconocimiento* o *anagnórisis* (que no es más que el cara a cara con una verdad transformadora, propia

o ajena); el *malentendido* o *quiproquo* (que eventualmente coloca al personaje en el trance de asumir una identidad diferente a la suya, con el consecuente debilitamiento de su propia identidad); la *deuda* (bien sea de dinero, de un servicio recibido o de la vida, pero, en cualquier caso, una fuerza que afecta tanto externa como internamente al personaje); la *condición social* (que provoca contradicciones que suelen mover a los personajes y tienden a transformarlos); los *valores morales* (presentes prácticamente en todas las historias y en torno a los cuales giran los grandes dilemas personales); las *perturbaciones* (alteraciones que cambian la condición ordinaria de los personajes y, muchas veces, los obligan a transformarse); las *dificultades* (que, según Chion, pueden consistir en *simples obstáculos*, *dificultades sobrevenidas* o *dificultades debidas a la situación* en la que se encuentra el personaje); las *metas* (objetivos específicos que persigue el personaje): la *presencia de un antagonista* (que suele tener intenciones contrarias al personaje y que a veces ejerce una influencia que termina modificando al personaje); ciertos *objetos que impulsan la acción* a partir de un valor relativo que afecta el personaje y que puede ser también falso o efímero, como sucede en el caso del llamado *MacGuffin* (un objeto extremadamente importante para el personaje —un documento confidencial, un mapa, secretos militares o políticos —, que, en general, no tiene ninguna importancia para la historia más allá de constituir un pretexto pasajero para que avance la acción). Toda esta agotadora enumeración tiene sin duda el valor de recoger elementos dramáticos de reconocida universalidad, pero peca, por su carácter particular, de mostrarnos un catálogo disperso que no logra dibujar con claridad el mecanismo de modificación del personaje.

PERSONAJE, OBJETO, FALTA

Las consideraciones de los apartados anteriores nos hacen ver que el personaje participa de una dinámica en la cual intervienen factores internos (como los considerados por Dwight Swain) y

factores externos (como los enumerados por Swain como los considerados por Michel Chion). ¿Cuáles modelos nos podrían permitir hablar con mayor rigor de las dinámicas internas personaje? ¿Y cuáles modelos nos facilitan una mejor descripción de las dinámicas externas? Comencemos por intentar una respuesta a la primera pregunta.

Hemos visto que el principal motor de la acción reside en el interior del personaje: toda historia es porque, conscientemente o no, un personaje quiere algo, desea algo. El deseo es el vínculo que vincula la acción con el personaje. Y, para muchos, el deseo es la manifestación de una carencia: decir que un personaje desea algo, es decir que carece de algo. Ya Vladimir Propp, en su **Morfología del cuento maravilloso**, señala la importancia de esta instancia constitutiva del deseo que es la carencia:

> La carencia (o privación) inicial es una situación que, imaginamos, data de muchos años cuando comienza la acción. Pero llega un día en que el mandante (o el buscador) se da cuenta de pronto que le falta algo, y este instante origina la motivación, ya sea para el envío de una expedición, ya sea para marcharse directamente a la búsqueda

Este énfasis en la falta en tanto instancia constitutiva del deseo luce importante en el diseño del personaje y nos ha llevado, en nuestra primera búsqueda de modelos hasta los trabajos del psicoanalista francés Jacques Lacan. En efecto, Lacan considera que los seres humanos somos el tipo de sujeto que somos a partir de una carencia inicial: la vacuidad sustancial en la constitución del sujeto aparece muy tempranamente en el individuo, en la etapa de que Lacan denomina la fase del espejo. En palabras del psicoanalista Luis Hornstein en su artículo **Acerca del Edipo**:

> Para Lacan el yo se forja como una envoltura psíquica ortopédica desde la trama intersubjetiva y en función del desamparo infantil. Hay una coincidencia imposible entre el yo del enunciado y el sujeto del inconsciente. El yo se origina en una dialéctica de identificaciones narcisistas con imagos que generan una discordancia progresiva entre el yo y el sujeto: desde la fase del espejo el niño es capturado por una cadena causal de la que nunca será otra cosa que efecto.

Lacan explica que la identidad del sujeto se edifica sobre una primera carencia constitutiva: somos, porque alguna vez alguien deseo que fuéramos (lo que todavía no éramos, pero que por ejemplo nuestra madre imaginaba) Somos deseo del otro sobre un pre-sujeto que no es, y que construye su identidad en la complacencia de este deseo externo. Somos, pues, por haber sido objeto de un deseo exterior, signados por una primera carencia desde que nos constituimos en sujeto. Esta carencia motoriza y direcciona nuestros movimientos posteriores, tal como lo afirma Manuel Kizer en su artículo **Del Yo-self al sujeto dividido en clínica psicoanalítica**:

> El deseo no es ni el apetito de la necesidad, ni la demanda de amor: a la realidad del deseo no se llega partiendo de la necesidad, sino que es el deseo del deseo, inscripto en el orden del significante. El placer está ligado a la búsqueda de un objeto que no cobra su valor sino de su diferencia con otro perdido.

Y agrega:

> A partir de la falta, de la castración, [la teoría lacaniana] nos enseña su función determinante en la organización y la repetición insistente de la cadena significante, lo cual ocurre en las estructuras míticas y utópicas. En ambas se parte de la falta, que tratan de obturar en el pasado (mito) y en el futuro (utopía).

La castración, propia de la fase del Edipo, según la visión del psicoanálisis, reafirma esta carencia inicial al negarle al infante la posibilidad de fundirse con el Otro y, por ello, de alcanzar su completitud. A partir de este momento, el sujeto se percibirá incompleto, carente —castrado— del falo, destinado a su búsqueda permanente.

Las consideraciones anteriores nos llevan a pensar que un personaje podría ser diseñado a partir de sus carencias constitutivas y no solamente a partir de sus atributos. Esto se debe a que, si bien es cierto que los rasgos del personaje contribuyen a la construcción temática del personaje, lo que empuja al personaje a actuar es el deseo que proviene, precisamente, de lo que éste no tiene, es decir, de la carencia de ese «objeto» perdido cuya recuperación lo

“completa” imaginariamente. Se ve, pues, que diseñar un personaje, es diseñar un “ser” incompleto cuya motivación más profunda (consciente o inconsciente) es la de subsanar su carencia, la de alcanzar su “completitud”. Los ejemplos de personajes cuya vida está rotundamente marcada por una falta sobran en el cine: ahí están Fedora, la actriz monstruosamente dolida por la ausencia de su pasado grandiosa, del filme **Fedora** y George Weber, el compositor melancólico por la pérdida de su juventud del filme **10** de Blake Edwards, de 1979. Un filme clásico de ciencia ficción nos muestra que la carencia no es un motor exclusivo del drama: Nancy Fowler Archer, víctima y monstruo del filme de ciencia ficción **Attack of the 50 foot woman**, de Nathan Juran (1978), es una mujer a quien la falta del cariño conyugal termina transformándola en una gigante, engrandecida tanto en su cuerpo como en su dolor. Diseñar un personaje, por tanto, no consiste tanto en encontrar lo que el personaje tiene, sino, sobre todo, aquello que le hace falta.

La carencia constitutiva del personaje, no obstante, no debe ser interpretada necesariamente como una flaqueza, sino, más globalmente, como una carencia del Otro. Así, hay personajes que luchan por superar sus deficiencias (o luchan a pesar de sus deficiencias hasta que estas carencias se hacen patentes y los personajes se ven obligados a enfrentarlas), como Luke Skywalker, de **La guerra de las galaxias ,** la película de George Lucas de 1977. Y hay personajes, como Moisés, de **Los Diez Mandamientos,** la película de 1956 de Cecil B. DeMille, que luchan por subsanar una carencia que para ellos está inscrita en el Otro, en este caso en la cultura del pueblo al que pertenecen. En conclusión: un modelo como el que Lacan instituye para hablar del sujeto nos permite mirar más de cerca la dinámica interna del personaje y, en el momento del diseño, preguntarnos por la falta. En lugar de la clásica pregunta sobre lo que desea el personaje, la pregunta crucial sería, ¿Cuál es la falta primigenia que conforma la esencia de mi personaje? o, dicho en términos prácticos ¿Cuál carencia fundamental intentará llenar mi personaje en él mismo o en los otros?

PERSONAJE Y ACTANTE

Para hablar de la dinámica externa del personaje vale la pena acudir a una definición que fue formalizada por el semiótico A.J. Greimas y que logrado tener una relevancia tan definitiva en el estudio de la narrativa audiovisual que ha sido incorporada en manuales del guion de varios autores reconocidos, como por ejemplo, **Tèchniques du Scénario**, del francés Pierre Jenn y también en el textos teóricos como **Guiones modelos, modelos de guiones**, de Francis Vanoye. Se trata de la noción de actante. La tomamos del **Diccionario razonado de la teoría del lenguaje de Greimas y Courtés**.

> El actante puede concebirse como el que realiza o el que sufre el acto, independientemente de cualquier otra determinación. Así, citando a L. Tesnière de quien se toma este término, los actantes son los seres o las cosas que, por cualquier razón y de una manera u otra —incluso a título de simples figurantes y del modo más pasivo— participan en el proceso…

Cada personaje es susceptible de desempeñar un papel actancial, según realice o sea el receptor de determinados actos. El personaje, por ejemplo, puede desempeñar el papel actancial de *Sujeto*, en el caso en que juegue el papel del que realiza el acto (caso frecuente del héroe de una película de acción); puede desempeñar el papel de *Ayudante*, en el caso de que juegue el papel de aquel que ayuda al Sujeto a realizar el acto o de Oponente, en el caso de que juegue el papel del que se opone al Sujeto; puede desempeñar el papel de *Objeto*, en el caso de que desempeñe el papel de aquel en el que recae el acto, etc.

La aproximación semiótica permite mirar con rigor lo que es el personaje de cara a la acción dramática. Para ello, primero hay que distinguir entre los dos tipos de enunciados que aparecen en cualquier texto narrativo (y, por lo tanto, en los guiones de cine): en primer lugar, los *enunciados de estado,* que corresponden a la relación entre Sujeto y Objeto y, en segundo lugar, los *enunciados de hacer* o transformaciones, que implican cambios entre

enunciados de estado. Greimas sitúa su interés en lo que llama el nivel semionarrativo del enunciado, es decir, en un nivel puramente abstracto en el cual solo se toma en consideración la acción de los personajes; a nosotros nos interesa una interpretación de estos modelos actanciales más bien referida al significado (al "efecto de realidad") que nosotros conferimos al personaje. No se tratará de considerar los enunciados que remiten a tal a cual estado, sino de interpretar las representaciones formales como estados mismos que adjudicamos a los personajes. Valgan algunos ejemplos:

– El diseño del héroe de aventuras —en consonancia con los estudios de Vladimir Propp— supone el de un *Sujeto* (digamos Indiana Jones) en disyunción de un *Objeto de Valor* (por ejemplo, el Santo Grial). La historia transcurre para que se opere la transformación del estado disyunto (Indiana no se ha apropiado del Santo Grial) al estado conjunto (Indiana se apropia del Santo Grial). Idéntico mecanismo puede ser discernido en historias de variado tipo, con las variantes de género para el *Objeto de Valor*: la venganza y recuperación de la dignidad (**El cuerpo de mi enemigo**, de Henri Verneuil, 1976; el botín (**El golpe**, de George Roy Hill, 1973; la libertad, como en **Atrapados sin salida**, de Milos Forman, 1975; la justicia, según la entiende un ser desquiciado, en **Taxi Driver**, de Martin Scorsese, 1976. Las historias de amor suponen también el diseño de personajes para quienes el objeto de amor demanda una urgente conjunción. Si esta conjunción no se logra, sobreviene la tragedia (por ejemplo Romeo y Julieta, de la conocida obra de William Shakespeare, o en **Eva** de Joseph Losey, 1962).

Volviendo al problema general del diseño del personaje en términos de sus carencias, internas y externas, podríamos reformular las consideraciones previas señalando que crear un personaje, o de manera más abstracta, diseñar un actante, implica escoger objetos de valor en disyunción con dicho actante, y además, formularlo como un sujeto en carencia, signado por la falta que representa la no conjunción con cierto objeto interno. Cada personaje es, en cierto sentido, como el sujeto tachado de Lacan, un sujeto definido por su falta y, a la vez, como el sujeto del esquema actancial de Greimas, un sujeto en estado de disyunción. En

términos de una metodología de construcción de personajes, podríamos decir que el primer paso en el diseño de un personaje consistirá en la determinación de sus faltas (internas y externas) y, en particular, en la formulación del objeto de valor principal asociado con el personaje, ya sea como objeto conjunto o como objeto disyunto. Esta formulación generará a su vez una construcción en dos sentidos: hacia el «pasado» del personaje, y por ende, a la construcción de su historia previa, en la búsqueda de las determinaciones «psicológicas» o «históricas» que motivaron sus carencias internas (y que afloran en el transcurso del presente narrado de la historia); y una construcción, anclada en el presente, que dará cuenta de las carencias externas, determinará las motivaciones externas y permitirá el diseño riguroso de la acción dramática desplegada a lo largo del guion. Visto de esta manera, podríamos observar que:

– La autonomía del personaje está relacionada con sus carencias esenciales. El personaje será fiel a la búsqueda de aquellos objetos de los que se encuentra en falta (con una fidelidad que es específica, propia de su individualidad). La fidelidad a las carencias asegura la consistencia del personaje: un sujeto humano creíble es aquel que consistentemente fiel a sus insatisfacciones.

– La fuerza de la voluntad de un personaje no es más que un síntoma de cuán esencial es su falta. El empeño persecutorio de un policía nos habla de la intensidad de su necesidad de reparación. Idénticamente, la intensidad de una obsesión amorosa, nos habla de la necesidad que tiene un personaje de ser de amado, etc. Dime qué te hace falta o qué buscas desesperadamente y te diré quién eres.

– La noción de *fuerza de voluntad*, en tanto imperativo interno que impulsa al personaje hacia su objetivo, podría ser sustituida por una noción más general que incluya la actividad inconsciente del personaje, quizás con las variantes de que a veces el personaje está llevado por sus compulsiones y otras veces por sus aversiones. De esta manera podría entenderse que películas como **Buscando a Míster Goodbar** (Richard Brooks, 1978), en la que la protagonista busca autodestruirse sin tener conciencia de ello, puedan ser

incorporadas a un modelo de carácter mucho más universal que aquel que propugnan los manuales norteamericanos de escritura del guión que valoran casi exclusivamente la voluntad consciente del personaje.

– En términos globales, lo que Lajos Egri denomina *orquestación de los personajes*, puede ser vista como una repartición de faltas entre los personajes, faltas que pueden ser de naturaleza diferente e incluso contrastante (el personaje que tiene dinero no tiene amor, el que tiene amor es impotente, la de gran corazón no es bella, etc.). De esta manera se asegura la circulación de una variedad de objetos de valor que son intercambiados en el transcurso de la historia.

Vemos entonces que el personaje suele estar determinado por sus carencias tanto internas como externas. A veces el personaje tiene carencias internas que necesita subsanar; en otros casos, el personaje experimenta las carencias externas como carencias propias: la dama sin amor que busca un enamorado, constituye el ejemplo de un personaje con una carencia interna: el mesías salvador que persigue la justicia, sirve de ejemplo de un personaje que puede experimentarse como un ser pleno, sin carencias internas, pero que, aun así, vive las carencias ajenas como si fueran propias.

ESTILO DEL PERSONAJE

Los modos de consecución de un objeto de valor (y de reparación de una carencia) constituyen lo que podríamos llamar *un estilo del personaje*. Estos modos pudieran ser asimilados a los que en el análisis transaccional (también llamado AT) —una teoría humanista de la personalidad que estudia las relaciones humanas y la comunicación, creada por el médico psiquiatra Eric Berne en las décadas de los años 50 y 60— se denominan guiones de vida. Según cita el psicólogo G. Gutiérrez en **Análisis Transaccional** de Roman J. M., un guion de vida es:

... un programa en marcha, desarrollado en la primera infancia bajo la influencia parental que dirige la conducta del individuo en los aspectos más importantes de su vida.

Los psicólogos James y Jongeward, en su libro **Nacidos para triunfar**, postulan que existen guiones de vida en cuatro niveles: *guiones culturales*, *guiones sub-culturales*, *guiones familiares* y *guiones individuales*. Cada una de estos guiones alude a un modelo de conducta en una esfera específica del comportamiento humano. Se trata, en cada nivel, de un papel que debe ser cumplido por el individuo y cuya dinámica puede ser descrita mediante una etiqueta. Por ejemplo, el guion cultural de un expedicionario inglés a comienzos de siglo podría ser descrito mediante el término «civilizador» (como sucede con Hunter, el personaje principal de la película En territorio extranjero de Jacobo Penzo del año 1992, con guión mío y de Jacobo Penzo). Es claro que la etiqueta civilizador comporta un catálogo de actitudes más o menos previsibles, más allá de los rasgos individuales del personaje. El *guion sub-cultural* se refiere al patrón de comportamientos y valores de poblaciones homogéneas que comparten una identificación en el seno de una cultura: **West Side Story**, el filme de Robert Wise y Jerome Robbins, nos habla del choque entre dos guiones sub-culturales (jóvenes norteamericanos "puros" y puertorriqueños). El guion familiar define un cuerpo de comportamientos propio de un apellido, de una estirpe **(El Honor de los Prizzi,** de John Huston). Por último, el guion individual define una suerte de programación personal referida, según James y Jongeward, a las preguntas esenciales "¿Quién soy? ¿Qué hago aquí? ¿Quiénes son los otros?" (Para responderse, por ejemplo, como el detective J.J. Gittes de **Chinatown,** de John Huston: «Soy un terco. Me encanta meter las narices donde no debo. Hay muchos que andan por ahí jugando sucio», o bien, como Mr. Cross, el magnate corrupto del mismo filme: «Soy un triunfador. Soy dueño de lo que me rodea. Puedo hacer lo que quiera con todo el mundo»). Los guiones culturales, guiones sub-culturales, guiones familiares y guiones individuales, constituyen esquemas de conducta que, una vez escogidos, sitúan

al personaje en el universo de sus comportamientos posibles e inscriben sus acciones en el marco de comportamientos plausibles. Podría decirse entonces que un personaje es un ser carente o en falta (esta carencia que forma parte de su núcleo dramático) investido (o quizás, más propiamente, «vestido») con «capas» de comportamiento que son sus guiones de vida.

Hay otros modelos que recurren a la idea de que los personajes desempeñan papeles o «roles», como por ejemplo, el modelo de los papeles narrativos creado por Claude Bremond. Este modelo, desarrollado en el artículo **Logique du Récit,** se consagra a una codificación de los roles narrativos que aparecen en un relato alrededor de los procesos de mejoramiento y de degradación de los personajes. Para dar un ejemplo, si aplicáramos el modelo de Bremond a una historia hipotética de colonización, probablemente asignaríamos los papeles de «protector» o de «degradador» al personaje de un civilizador, según intervenga en un proceso de salvaguarda de un cierto personaje (o de varios personajes) que son potenciales víctimas de degradación, o de «degradador», cuando propicia la degradación de otros personajes que son objetos del «proceso civilizatorio». El modelo de Bremond permite analizar papeles narrativos complejos, por ejemplo, que un personaje degradador (como nuestro civilizador degradador del primer ejemplo) esté sometido, a su vez, a un proceso de degradación porque es víctima de una enfermedad. El modelo de Bremond resalta la importancia que tiene para el guionista diseñar procesos que mejoren y/o degraden a los personajes y garantizar con esto la evolución interna de estos. Adicionalmente, las categorías de Bremond permiten que el escritor pueda representar las relaciones de los personajes como un entramado de influencias mejoradoras y degradadoras que evolucionan a lo largo de su historia y a que se valga de esa representación en el momento del diseño.

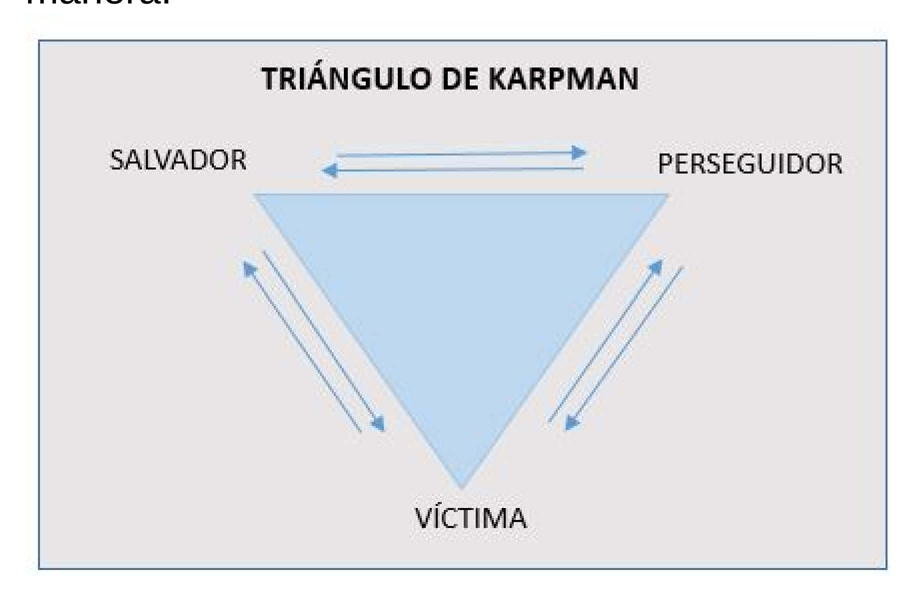
OTROS APORTES DEL ANÁLISIS TRANSACCIONAL

Si el diseño de los guiones de vida constituye un instrumento de construcción macroscópica, hay otras dos herramientas del análisis transaccional que podrían funcionar con eficacia para el diseño microscópico de la acción, entendiendo por tal aquel que se ocupa de las modificaciones del personaje en cada escena. Estas herramientas son: el *triángulo dramático*, de Stephen karpman y el *mini-guion*, de Taibi Kahler.

En su famoso artículo **Fairy tales and script drama analysis**, Stephen Karpman se dedica a analizar las posiciones que adoptan los individuos en sus interacciones conflictivas y postula que los individuos adoptan tres papeles básicos dentro de estas interacciones «dramáticas». Dicen James y Jongeward:

> En el análisis de un drama solamente se necesitan tres papeles para representar los reveses emocionales que constituyen la obra. Estos papeles activos (...) son el de perseguidor, el de salvador y el de víctima (...). El drama comienza cuando estos papeles son establecidos o cuando los espectadores los prevén. No hay drama a menos que no haya cambio de papeles... El drama es comparable a los juegos transaccionales, pero el drama cuenta con mayor número de sucesos, un mayor número de cambio de papeles por suceso y una sola persona representa a menudo dos o tres papeles al mismo tiempo.

El triángulo de Karpman suele representarse de la siguiente manera:



Cada posición del triángulo de Karpman se vincula con el guion de vida en la medida en que cada individuo ocupa una posición preferencial en el transcurso de su existencia y que esa posición preferencial le permite jugar los juegos psicológicos típicos de su guion de vida: un individuo es fundamentalmente *víctima*, aun cuando en sus interacciones adopte los papeles complementarios de *salvador* y *perseguidor*. Como se ha dicho, la posición preferente del personaje en el triángulo es uno de los datos que se requieren para configurar su respectivo guion de vida.

Es en el ámbito de lo que hemos denominado la interacción microscópica, no obstante, donde el uso del modelo cobra la mayor importancia: una situación dramática cambia cuando los personajes alteran su posición en el triángulo de Karpman: la *víctima* se convierte en *perseguidor*, el *salvador* se transforma en *víctima*, etc. En otras palabras, la rotación de los papeles de los personajes en el triángulo de Karpman garantiza el cambio de situación y, en último término, da cuenta del avance dramático de una historia.

El triángulo de Karpman es también útil como herramienta de diseño de las estrategias de manipulación de personajes que luchan por el poder en situaciones de desequilibrio emocional (algo que es frecuente en los guiones de casi cualquier género). Un buen ejemplo de cómo el triángulo dramático permite representar la dinámica conflictiva de las relaciones de poder lo ofrece una película como **El ciudadano Kane** (Orson Welles, 1941) en la cual tres personajes: Charles Foster Kane (*Perseguidor* por excelencia), Susan Alexander (*Víctima* por preferencia) y Emily Norton (Salvadora por escogencia), intercambian papeles, en un juego dramático que los confina al conflicto y del cual les resulta muy difícil escapar. En suma: el escritor que desea imprimirle un dinamismo profundo a sus dramas puede encontrar un gran aliado en el triángulo de dramático de Karpman.

Algunas variantes del triángulo de Karpman tienen en común con este modelo la definición de las relaciones interpersonales en términos de posiciones vacías susceptibles de ser ocupadas por un mismo personaje. Uno de estos modelos es el *miniguion*, creado por el psicólogo Taibi Kahler. De acuerdo con este modelo, la dinámica

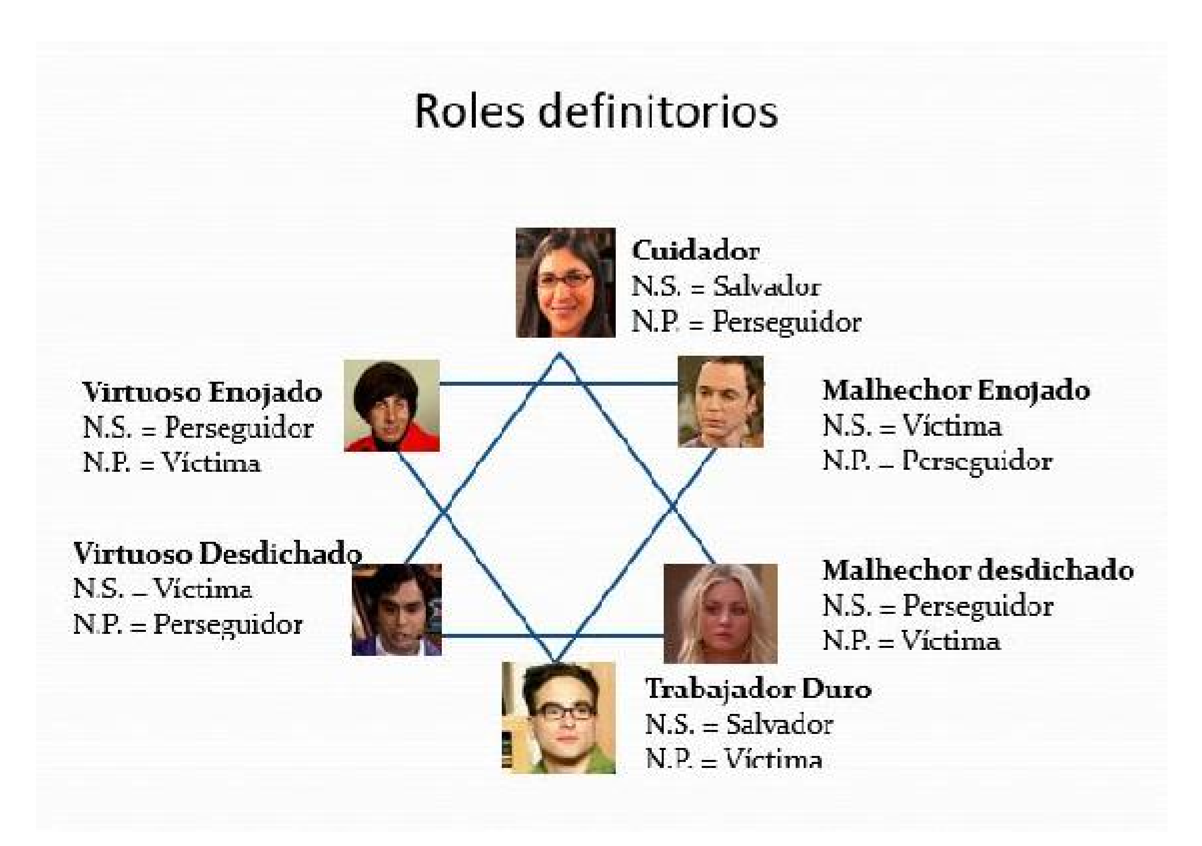
de la conducta (conflictiva) personal puede ser comprendida a partir de la obediencia de los individuos a uno o varios entre cinco mandatos posibles. Estos mandatos o impulsores son: *sé perfecto*, *date prisa*, *complace*, *trata más* y *sé fuerte*. Los impulsores se manifiestan conjuntamente con una estereotipia verbal, gestual, y postural, y circunscriben el comportamiento de cada individuo a una secuencia de conductas que es previsible dentro del ámbito de comportamiento asociado con cada impulsor. Dicha secuencia es llamada el mini-guion.

Lo interesante del modelo de Taibi Kahler es que permite poner en acciones lo que podría considerarse como el «inconsciente» del personaje. Estamos ante itinerarios de comportamiento que son altamente reconocibles: muchos personajes inolvidables del cine podrían ser identificados a partir de sus impulsores: Brandon de La soga, de Alfred HItchcock (*sé perfecto*); Rick Blaine de **Casablanca**, de Michael Curtiz (*sé fuerte*); Gelsomina de **La strada**, de Federico Fellini (*complace*); Holly Golightly de **Breakfast at Tiffany's**, de Blake Edwards (*date prisa*); Susan Alexander de **Ciudadano Kane** de Orson Welles (*trata más*).

Otro modelo del Análisis Transaccional, creado por los psicólogos K. Mellor y E. Schiff en 1975 para el estudio de los mecanismos que utiliza la gente para mantener y confirmar sus puntos de vista acerca de sí misma, de los otros y del mundo, es el que se denomina modelo de los *papeles definitorios*. El mencionado modelo no hace más que contraponer las posiciones predominantes del triángulo de Karpman de cada individuo en las interacciones sociales (N.S.), con las posiciones que adopta el individuo en sus relaciones personales íntimas y que los autores llaman nivel psicológico (N.P.). A partir de este contraste se obtienen seis posiciones cuyas denominaciones son: *trabajador duro* (N.S.: *salvador*, N.P.: *víctima o* perseguidor); *cuidador* (N.S.: *salvador*; N.P.: *perseguidor* o *víctima*); *virtuoso enojado* (N.S.: *perseguidor*; N.P.: *víctima*); *virtuoso desdichado* (N.S.: *víctima*; N.P.: *perseguidor*); *malhechor enojado* (N.S.: *víctima*; N.P.: *perseguidor*); *malhechor desdichado* (N.S.: *perseguidor*; N.P.: víctima). En resumen:

		CUIDADOR	
NS		S	
NP		P ó V	
	VIRTUOSO ENOJADO		MALHECHOR ENOJADO
NS	P	S	V
NP	V		P
	VIRTUOSO DESDICHADO		MALHECHOR DESDICHADO
NS	V	S	P
NP	P		V
		TRABAJADOR DURO	
NS		S	
NP		P ó V	

La particularidad del anterior modelo es que contrasta el lugar que cada individuo ocupa en el ámbito social (en el «exterior»), con el lugar que psicológicamente quiere ocupar (en el «interior» de su «ser») y, por tanto, facilita el diseño multidimensional del personaje. Un personaje como el ya comentado Charles Foster Kane pasa a ser dentro del modelo un malhechor desdichado por excelencia, es decir, un personaje para el cual la posesión de un poder social ilimitado contrasta con la carencia del poder en el nivel psicológico. El genio de Orson Welles sintetiza en dos objetos la tragedia de esta disociación: Xanadú, el castillo del Kane omnipotente y multimillonario; Rosebud, el trineo del muchacho trágicamente arrancado de su familia en la niñez. La exitosa serie **The Big Bang Theory** creada por Chuck Lorre y Bill Prady puede ser una muestra de cómo una estructura similar a la descrita por K. Mellor y E. Schiff permite describir la riqueza en la orquestación de los personajes principales:



El denominador común de los modelos estudiados es que el personaje es pensado como un sujeto capaz de ocupar, en cada situación, alguna de las posiciones disponibles de cierta estructura. Por esta razón, tenemos que comentar brevemente el muy conocido sistema de los *Estados del Yo* del Análisis Transaccional. De acuerdo con el modelo creado por Eric Berne, tal como lo expresan James y Jongeward en el libro ya citado, todo individuo dispone, en sus interacciones con otros individuos, de tres estados del yo que constituyen fuentes separadas y diferentes de conducta: el *Estado Padre del Yo*, el *Estado Adulto del Yo* y el *Estado Niño del Yo*. Los individuos hacen uso de alguno de estos tres estados, (*Padre*, *Adulto* o *Niño*) cada vez que se relaciona con otros sujetos. El psicólogo Thomas Harris, autor del conocido libro **You're OK**, agrega:

> Estos estados del yo no son papeles sino realidades psicológicas... El estado es producido por la reproducción de datos registrados de acontecimientos del pasado, que se refieren a personas reales, tiempos reales, decisiones reales y sentimiento no menos reales.

El estado *Padre* del yo es aquel que ha introyectado "lo que se debe hacer" en la vida. Es el banco de datos que almacena aspectos directivos y reguladores característicos de la cultura, las tradiciones, las normas, los valores del medio en ha crecido el individuo y está asociado con patrones de conducta típicamente "paternales". Desde el estado *Padre* del yo, el individuo ejerce la crítica, da órdenes, impone, domina, y también acoge, ampara, aconseja y protege.

En el estado *Adulto* del yo radica la aptitud para recoger informaciones necesarias para la toma de decisiones, sin ideas preconcebidas ni ilusorias y también la capacidad de estrategia y de negociación que le permite actuar con competencia y eficacia. Es el estado que nos sirve para objetivar la realidad de las cosas, de las personas y de los acontecimientos. Desde el estado *Adulto* del yo, el individuo se hace preguntas, investiga, razona, escucha, colabora, organiza, planifica, resuelve problemas, suministra y demanda información, ejerce la capacidad de "pensar primero y actuar después".

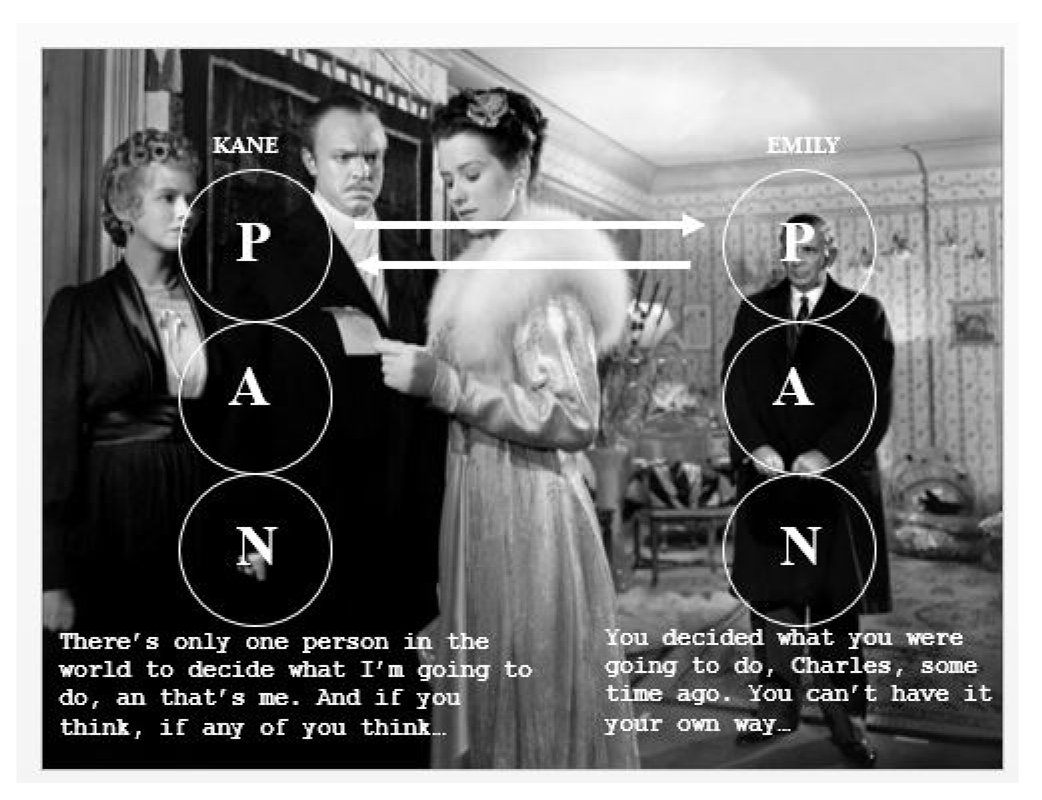
El estado *Niño* del yo está caracterizado por sentimientos, actitudes y pautas de conducta que son reliquias de la propia infancia. Es el estado en el que se ejerce la subjetividad espontánea y sin filtros. Es el estado del yo en el que el individuo sueña, quiere gozar de la vida, expresa curiosidad, actúa impulsivamente, es creativo, temeroso, egocéntrico y fantasioso.

Vistas las características del modelo, es claro que todos los seres humanos hacemos uso de las pautas comunicativas propias de todos los estados del yo en nuestras interacciones, que nuestro comportamiento fluctúa entre uno y otros estado de acuerdo con las circunstancias y que, además, solemos utilizar con preferencia alguno de estos estados: hay quienes viven la mayor parte del tiempo en el estado *Padre*, otros individuos que lucen anclados al estado *Adulto* y no pocos que parecen vivir constantemente en el estado *Niño*. Luce clara entonces la utilidad del modelo para el diseño de personajes. Algunas aplicaciones son:

— El diseño de un personaje puede incluir la escogencia de su *estado del Yo preferencial*. El escritor decidirá en cuál estado del Yo

suele colocarse con mayor frecuencia cada personaje, independientemente de su edad o de su situación objetiva. Habrá personajes que se mantienen con insistencia en el estado *Padre* (así se trate de personajes femeninos aparentemente frágiles o de personajes infantiles), pensemos en personaje como el Ciudadano Kane, tantas veces mencionado; habrá personajes que actúan en casi cualquier circunstancia desde el estado Adulto (a despecho, por ejemplo, de que se trate de personajes infantiles) —recordemos el personaje Matilda, de la película **Matilda** dirigida por Danny DeVito — y habrá personajes que interactúan casi siempre desde el estado *Niño* (así se trate de personajes adultos), como por ejemplo el Profesor Kelp, protagonista de filme **El profesor chiflado**, protagonizada y dirigida por Jerry Lewis en 1963. El *Estado del Yo Preferencial* del personaje permitirá conocer un aspecto esencial del personaje y facilitará el diseño de sus interacciones con otros personajes.

— La interacción entre personajes puede ser considerada por el escritor como una interacción entre estados. Un personaje será más rígido en la medida en que permanezca en un mismo estado del Yo, y será más flexible en la medida en que aparezcan en él diferentes estados. Una interacción entre personajes rígidos es la que muestra el siguiente fotograma de El ciudadano Kane, con el correspondiente diálogo:

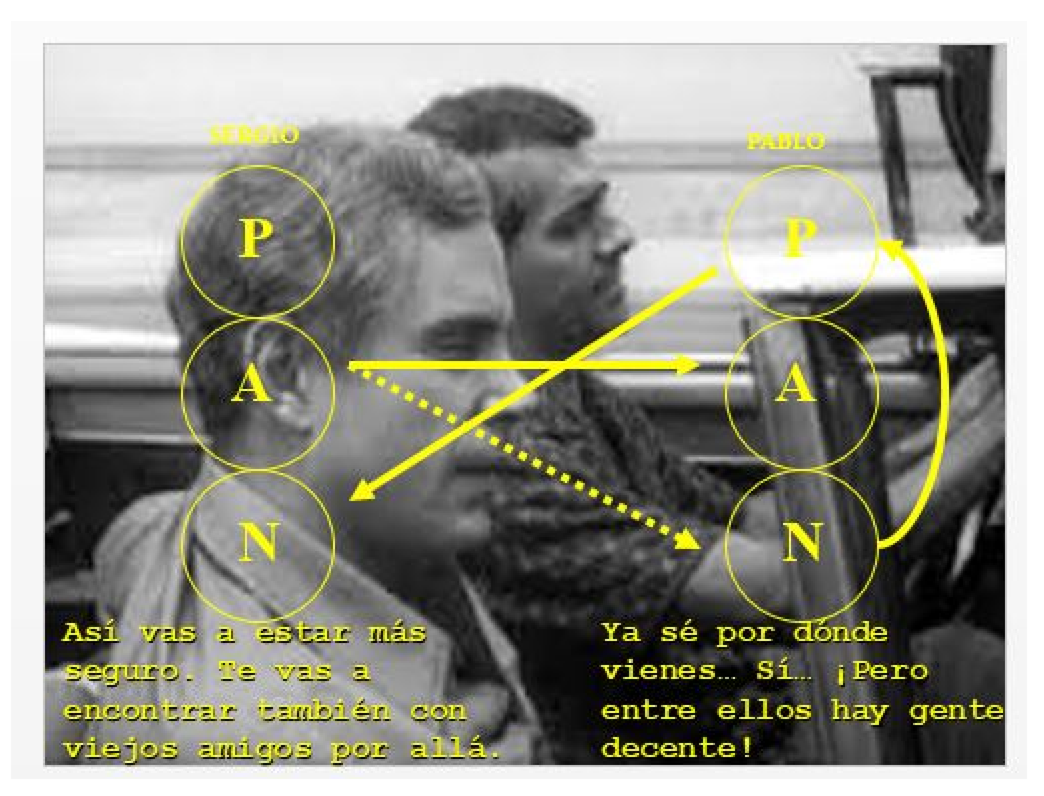


— La dinámica de las interacciones y, en particular, la dinámica de los diálogos de los personajes puede ser enriquecida si se toman en cuenta los estados del Yo. Por ejemplo, una conversación entre personajes que hablan seriamente "como adultos" (desde el estado Adulto del yo), puede estar matizada por las bromas o las fantasías "infantiles" (interacciones desde el estado Niño del Yo) y/o por las amenazas o consejos "paternales" (intercambios desde el estado Padre del Yo).

— El perfil psicológico de un personaje podría incluir las pautas de interacción del mencionado personaje desde cada uno de sus estados del Yo: ¿Cómo se relaciona el personaje desde el estado *Padre* del yo? (¿Es más censor que protector, o viceversa? ¿Qué tipo de crítico es? ¿Cómo es cuando actúa en forma protectora?, etc.); ¿Cómo es el estado *Adulto* del personaje? (¿Particularmente equilibrado o exageradamente racional?, etc.); ¿Cómo es el estado *Niño* del personaje? (¿Es travieso o irresponsable? ¿Creativo o malcriado?, etc.).

Las consideraciones anteriores pueden afinarse notablemente mediante el estudio detallado de las interacciones, lo que Eric Berne

llama las caricias. Las *transacciones* o *conciliaciones* constituyen la unidad básica en el intercambio de caricias y se ejercen entre estados del yo en el seno de la comunicación entre dos individuos. De estas transacciones son de particular importancia para el escritor las llamadas transacciones conflictivas, a saber, las transacciones cruzadas y sobre todo, las transacciones ulteriores. Las primeras se refieren a un error (psicológico) de lectura (Por ejemplo, un esposo solicita, desde su estado del yo *Adulto* un cierto favor a su mujer; la mujer responde, desde su estado del yo *Niño*, defendiéndose de lo que percibe como una exigencia paterna). Las transacciones ulteriores encarnan acciones de "doble sentido" que ponen en actividad simultáneamente dos estados del yo (por ejemplo, el *Adulto*, que se dirige al *Adulto* y, simultáneamente, el *Niño* que se dirige al *Niño*). Podría decirse que este último tipo de transacciones están presentes en cualquier comunicación con "espesor" dramático. Un ejemplo típico de transacción ulterior es el que tiene lugar en ciertos tipos de seducción: recordemos, a manera de ejemplo, una escena del filme **Memorias del Subdesarrollo** (Tomás Gutiérrez Alea, 1968), en la cual Sergio, el personaje principal, seduce a una chica llamada Elena a través del ofrecimiento, falsamente adulto, de unas prendas de vestir. Otra escena, también caracterizada por una transacción ulterior, es la que se muestra en el siguiente fotograma en la que se produce una conversación con doble sentido:



Más allá de los muy útiles estudios del Análisis Transaccional, hay otros modelos de la comunicación interpersonal que son dignos de mención. Es el caso del modelo comunicacional formulado por la terapeuta Virginia Satir quien aborda el estudio de la comunicación en familia mediante un esquema que hace uso de cuatro posiciones comunicativas que, para ella, son típicas de los integrantes del grupo familiar en situación de baja estima. Estas posiciones definen cuatro papeles: el *aplacador*, el *acusador*, el *superrazonable*, y el *irrelevante*. Un personaje *aplacador* es Calvin, del filme **Gente como uno** (**Ordinary people**, Robert Redford, 1980), que quiere rescatar a su familia de un conflicto que lo rebasa; un personaje *acusador* es Zosh Machine, de **El hombre del brazo de oro**, de Otto Preminger, 1955, cuyo afán de culpabilizar a su marido Frankie Machine la lleva al extremo de cometer un crimen. Los personajes de **Bob and Carol and Ted and Alice** son caricaturescamente *superrazonables*; Elle Woods de **Legally Blonde** de Robert Luketic, de 2001, es la representación paradigmática de la conducta del *irrelevante*. Las cuatro posiciones formuladas por Satir, corresponden a modos de gestión con los que un individuo se hace cargo de sus carencias emocionales, están tipificadas, tanto en el

ámbito de la estereotipia corporal (lo que el cuerpo dice), como en el ámbito del discurso interior del individuo (lo que el individuo siente cuando actúa de la manera que actúa). También del modelo de Virginia Satir se pueden extraer herramientas de utilidad para los escritores como, por ejemplo, la posibilidad de crear imágenes mentales del comportamiento de cada personaje a partir de su idea de cómo hace uso el personaje del lenguaje corporal y, también, la posibilidad de diseñar el discurso interior del personaje a partir del diseño de las emociones que experimenta el personaje cuando actúa (de la manera particular que actúa).

El aspecto de la "«interioridad» del personaje remite, por otra parte, a la problemática de la percepción interpersonal. También en este caso podemos recurrir a modelos teóricos que permiten mirar con detalle los mecanismos en juego. Uno de esos modelos fue creado por el psiquiatra escocés Ronald David Laing en su libro Interpersonal perception. **A theory and a method of research**. Para Laing, el estudio de la interacción entre dos individuos requiere del análisis de las fantasías que cada individuo elabora sobre el otro y, a la vez, de las fantasías que dicho individuo elabora sobre estas mismas fantasías a partir de su experiencia previa. De esta manera, en cada interacción se genera una «espiral de perspectivas recíprocas» que condiciona la conducta interpersonal:

> Los seres humanos piensan constantemente en los otros y en lo que los otros piensan acerca de ellos, y en lo que los otros piensan que ellos piensan acerca de los otros, etc. Podemos preguntarnos qué sucede en el interior del otro. Deseamos o tememos que otras personas sepan qué ocurre en nuestro propio interior.

Laing utiliza una sencilla notación para dar cuenta de los niveles de perspectiva: si "p" designa a un sujeto dado, "o", designa a otro sujeto en la díada y la expresión:

"x → y"

representa el "modo como x ve a y", entonces una expresión como:

$p \rightarrow (o \rightarrow (p \rightarrow p))$

representa la idea de "p" de la idea de "o" de lo que "p" piensa de sí mismo. (La perspectiva de una perspectiva es llamada por Laing una metaperspectiva).

Encontramos, de esta manera, una notación que, en el campo del diseño de los personajes, nos permitiría representar las diferentes perspectivas y metaperspectivas que intervienen en una relación entre personajes. Veamos un ejemplo. Hay una escena en el filme El Ciudadano Kane en la que la el personaje Emily Norton encara a su marido, Charles Foster Kane, a propósito de los amores ilícitos que Kane sostiene con la cantante Susan Alexander. En la escena hace aparición el archienemigo de Kane, Paul Gettys. Como sabemos, este enfrentamiento termina por hundir las pretensiones de Charles Foster Kane en el ámbito de la política. Hagamos uso de la notación de R. D. Laing para ilustrar cómo tienen lugar las perspectivas y metaperspectivas de los personajes ("p" designará a Kane, "q" a Susan Alexander, "r" al inescrupuloso Paul Gettys). La escena procede de la siguiente manera:

1) Kane se revela como un personaje que actúa a partir de la idea, poco objetiva, que tiene de sí mismo, de Susan Alexander y de Emily. Él para sí mismo y para los demás es, nada más y nada menos, "Charles Foster Kane". De donde la perspectiva de Kane puede designarse como:

$p \rightarrow p \; ; \; p \rightarrow q \; ; \; p \rightarrow r$

2) Susan Alexander acude a la visión que Kane tiene de ella (y que es idéntica a la visión que ella tiene de ella misma). En otras palabras, Susan Alexander hace suya una metaperspectiva de sí misma:

$q \rightarrow (p \rightarrow q) = (q \rightarrow q)$

Esto la hace poseedora de una competencia ventajosa, ya que es capaz de percibir cómo la percibe Kane, hecho que utiliza en

beneficio de su actitud manipuladora.

$r \rightarrow (p \rightarrow p); r \rightarrow (q \rightarrow q)$.

3) Gettys, por último, personaje ganador de la contienda, posee una rica metaperspectiva desde la cual ubica a los personajes con relación a su visión de ellos mismos y a la visión que cada uno de ellos tiene de él como persona. De allí obtiene su ventaja al manipular a los demás. Representamos sus metaperspectivas así:

$r \rightarrow (p \rightarrow p)$; $r \rightarrow (q \rightarrow q)$ y además: $r \rightarrow (p \rightarrow r)$; $r \rightarrow (q \rightarrow r)$.

Como vemos, la comparación de perspectivas nos permite ver cuán alerta está cada personaje en su interacción con otros. En la medida en que un personaje es poseedor de una metaperspectiva más englobante que la del resto de los personajes con los que interactúa, posee una ventaja estratégica frente a los otros. Como en el juego de ajedrez, la capacidad de manejar metaperspectivas objetivas constituye una competencia ventajosa en las interacciones con los demás. En conclusión, cuanto más rica es la metaperspectiva de un personaje (es decir, cuanto mayor es su capacidad de ver cómo los demás personajes se ven a sí mismos y también cómo los demás personajes perciben al resto de los personajes), más posibilidades tiene el personaje de manipular y controlar a los otros: la metaperspectiva es, en cierto modo, una medida de la capacidad de captación "psicológica " que es propia de cada personaje. Se ve entonces cómo la consideración de las perspectivas y metaperspectivas de los personajes podría constituir un recurso que le permita al escritor diferenciar las capacidades de manipulación de los personajes y, de esa manera, diseñar los diferentes personajes en términos de esta capacidad.

Mencionemos, antes de concluir este apartado, otros modelos del funcionamiento psicológico individual que tocan tangencialmente las situaciones recientemente discutidas y que tienen la potencialidad de convertirse en instrumentos útiles para el escritor. Uno de estos modelos es el desarrollado por los autores María Carmen Gear y

Ernesto Liendo en su libro **Semiología psicoanalítica**. Para estos autores, el sujeto psicológico que describe la psiquis conflictiva puede ser representado por una estructura binaria de dos posiciones vacías complementarias que pueden ser ocupadas alternativamente por el sujeto. Por ejemplo: *culpador-culpado* y *culpado-culpador*; *abandonador-abandonado* y *abandonado-abandonador*; *atormentador-atormentado* y *atormentado-atormentador*. Cada una de estos esquemas binarios puede ser la base del diseño de personajes cuyo itinerario psicológico tenga como extremos los polos de una determinada polaridad. Un ejemplo de personaje que se mueve en la trayectoria de la estructura binaria *culpador-culpado* y *culpado-culpador* es Margaret White, la madre de Carrie en el filme **Carrie** de Brian De Palma (1976). Mary, la madre de Precious en **Precious**, la película de Lee Daniels de 2009, es un ejemplo de personaje confinado a la estructura *atormentador-atormentado* y *atormentado-atormentador*. La melancólica Sarah, del filme **La amante del teniente francés** de Karel Reisz (1981) es una mujer aquejada de melancolía que recorre la historia de una tormentosa relación de amor sumida en una dualidad que puede describirse mediante la estructura binaria *atormentador-atormentado* / *atormentado-atormentador*, estructura que describe un conflicto del cual el personaje logra librarse en uno de los finales posibles que el director le concede al filme.

Un modelo posterior de Liendo, ya no puramente semiótico sino también cibernético, puede también ser de utilidad instrumental para el escritor. En dicho modelo el sujeto conflictivo aparece caracterizado por una serie de respuestas estereotipadas que ponen en juego al propio sujeto (ego) y a otro sujeto «capaz de tener con éste relaciones pertinentes al conflicto » (alter). El énfasis del modelo está en el desfase entre lo que el ego dice hacer y lo que hace en cada interacción, así como también en lo que el ego hace hacer y lo que hace decir que hace. Personajes como John de **Sex, lies and video tape** del filme Steven Soderbergh de 1989, conflictuados entre su hacer su decir, son una buena muestra de cómo funciona el modelo y, en el ámbito de la caricatura política, los marcianos de **Mars Attacks!**, el filme de Tim Burton de 1996,

empeñados en calificar sus asesinatos masivos como una muestra de pacifismo, son una muestra divertida de cómo el divorcio entre lo que se dice y lo que se hace siempre está en la base del drama. Se ve entonces cómo, a pesar de que el estudio de las conductas estereotipadas tiene interés clínico, un modelo como el antes descrito permite describir la dinámica de las conductas posibles de un personaje en el seno de una conflictiva escogida por el escritor. El modelo nos habla de la coincidencia o la contradicción entre lo que un personaje dice analógicamente (con su cuerpo, con sus gestos, etc.) y lo que postula (digitalmente) con sus palabras, con lo cual, permite el diseño explícito de las contradicciones entronizadas en un personaje, representadas, por decirlo así, en su propia corporalidad.

Otros modelos que provienen de la confluencia entre el psicoanálisis y la semiótica parecen productivos en la misma línea de las consideraciones anteriores. Es el caso de algunos modelos desarrollados por el psicoanalista argentino David Liberman y su discípulo David Maldavsky en los cuales los autores hacen uso del famoso cuadrado semiótico de A. J. Greimas para categorizar lo que denominan las dimensiones semánticas personales en el aspecto emocional y conativo y con ellos caracterizar distintos trastornos de la personalidad. Para los mencionados autores, por ejemplo, la polaridad presente en el carácter obsesivo puede ser descrita mediante el siguiente cuadrado semiótico en el cual los elementos de la columna de la izquierda corresponden al carácter obsesivo y los de la derecha a la psicopatía, ya en el marco de la desestructuración intrapersonal, es decir, de la psicopatología:

ser ordenado ←→ ser vicioso
ser virtuoso ←→ ser desordenado

Estos mapas de comportamientos posibles pueden ser de alguna utilidad si pensamos, por ejemplo, en el diseño de personajes como Melvin Udall, del filme Mejor Imposible (James L. Brooks, 1997) y observamos que el comportamiento del personaje interpretado por Jack Nicholson no se escapa de los límites trazados por el anterior

cuadrado semiótico. Vale la pena hacer notar que Lieberman y Maldavsky abordan otras estructuras patológicas (las histerias, las ciclotimias, etc.) con lo cual el modelo muestra su carácter más general y su potencialidad.

Juan Carlos Gené, el destacado dramaturgo argentino, decía: ...un personaje «no es», sino en «relación activa» (por la acción), con los otros personajes. La tan mentada 'psicología» del personaje no existe a priori, antes de la acción. Existe sólo una manera de «hacer en» «procura de algo. En la misma línea, aunque con el rigor de un semiótico, Philippe Hamon, en su conocido artículo **Pour un statut sémiologique du personnage**, define al personaje a partir de sus relaciones y destaca la supremacía de la red de interacciones de los personajes por sobre el «ser» individual de cada uno de ellos. Apenas mencionaremos los trabajos de Paul Watzlawick acerca de la comunicación, los estudios sobre comunicación de Georg Gerbner, los trabajos de antropología aplicada de Brembeck y Howell. Y hay muchos más. Podría decirse, en suma, que si conoces cómo se relaciona tu personaje, lo conocerás como a ti mismo. Y la utilidad del común de los modelos comentados es que atañe a las relaciones entre personajes.

Nos detenemos aquí, no sin antes señalar que las ciencias sociales ofrecen al escritor un inmenso terreno de posibilidades habitado por muchos más nombres y muchos otros resultados. La creación de personajes, por supuesto, es una actividad única, en la que el escritor trata de inventar un «ser de papel» a partir de rasgos particularísimos diseñados *ad hoc*: excentricidades, manierismos, contradicciones curiosas. Pero en el tránsito entre la particularidad de ese personaje inventado y la conformación del mundo dramático surge inevitablemente la generalización, la abstracción, la apelación a modelos que han explicado y nos siguen explicando a nosotros en nuestras similitudes y diferencias y que, por la misma razón, contribuyen con la creación de personajes.

Una última palabra: la utilización de un modelo formal no conduce automáticamente a la simplificación del trabajo creativo del escritor, o a la aplicación de fórmulas. Un modelo formal es un instrumento posible, un metalenguaje que en algunos casos puede facilitar el

abordaje de los problemas del diseño del personaje y que no sustituye el trabajo creativo, el trámite del creador con sus personajes, sus ensayos y errores a la hora de la invención. Los modelos revisados podrían servir, sin embargo, de marcos formales, no restrictivos, que eventualmente pueden ser útiles para el diseño de personajes y que en algunos casos podrían contribuir con el escritor a la hora de dotar al personaje del «espesor» dramático requerido y, con ello, ayudarlo a que fortalezca la puesta en texto de la contradicción entre lo que se dice y lo que se siente, lo que se desea y lo que se prohíbe, lo que se es, no se sabe bien por qué, o lo que nunca se llega a saber: razones última del drama para las que ni los modelos ni las historias dramáticas tienen la respuesta.

LA ACCIÓN DRAMÁTICA

ESCRITURA Y ANÁLISIS DE LA ACCIÓN DRAMÁTICA

Acción es lo que pasa. Así, sin más, define Syd Field un concepto central de la dramaturgia cinematográfica. Y prosigue: Hay dos clases de acción: acción física y acción emocional [...] acción emocional es lo que pasa dentro del personaje durante la historia. Con esta manifiesta imprecisión, pero con la certeza de que el término acción remite a una idea por todos conocida, los escritores de manuales elaboran un discurso que encuentra en la noción de acción uno de sus pilares fundamentales. El escritor Antoine Cucca asume la noción de acción como muchos otros escritores de manuales: la emplea como un concepto a priori y, sin molestarse en definir lo que es acción dramática, formula una distinción entre lo que él denomina *acciones de base* (fundamentos esenciales de la historia) y acciones complementarias (*acciones de transición* que ilustran el carácter de un personaje o suministran información) y Lajos Egri, por su parte, cuando estudia el conflicto, discute el origen de las acciones, aun cuando se conforma con echar mano de metáforas climáticas y antropológicas:

> un hombre caminando es acción, un pájaro volando, una casa en llamas, la lectura de un libro. Cada manifestación de la vida es acción.

Eugene Vale es tan lacónico como Syd Field, para él un verbo representa acción, una definición muy pertinente, pero que necesita ser explorada con detalle. No obstante, a partir de esa escueta definición Field desarrolla un capítulo para estudiar lo que llama las transiciones de la acción. Dwight Swain, por otra parte, analiza cómo se descompone la acción y de qué manera se desarrollan los antecedentes de las acciones que tienen lugar en un guion, sin preocuparse ni un instante por definir el término. Michel Chion también se pregunta qué es la acción, sin llegar a responderse. Y

Luis Gutiérrez Espada, quizás el más prolijo de todos los autores que estamos comentando, al abordar el tema, esboza los términos de una discusión histórica que remite a Lev Kuleshov y a Máximo Gorki y que se reduce a destacar el alcance y la importancia de la acción, sin ni antes definirla. Como excepción, Gutiérrez Espada asoma una discusión que toca aspectos más profundos del problema, cuando se ocupa de diferenciar entre acción externa y acción interna. Dice Gutiérrez Espada:

> La experiencia demuestra que los filmes saturados de acción han tenido siempre un éxito indiscutible. Por ello la acción debe estar presente ya en el guion, como condición importantísima. Pero entiéndase que nos referimos a un concepto exterior de acción, exclusivamente, como si se tratase de acción "mecánica", por así decir, donde abunda el movimiento de las cosas, sino que la acción debe resultar enlazada con el conflicto que se produce entre los personajes, o en las ideas que se exponen, que son como las líneas de fuerza que mantienen en tensión todo el discurso narrativo. La acción, muchas veces, es el resultado de la situación emotiva de un personaje o de un grupo de ellos, como efecto de su conducta y actitudes.

Ese movimiento general que da lugar a que algo nazca, se desarrolle y muera entre el comienzo y el final, según la definición de Touchard citada por Eric Bentley, es analizado con mayor detalle por John Howard Lawson. Para su análisis, Howard Lawson recurre a una definición que suministra el crítico literario August Wilhelm von Schlegel en su libro **Lecciones sobre arte dramático** y literatura:

> ¿Qué es la acción?... En su significación más profunda, la acción es una actividad que depende de la voluntad humana. Su unidad consiste en su dirección hacia un solo fin y su totalidad la compone todo lo que se encuentra entre la primera determinación y la ejecución del hecho.

Tal definición, suficiente para el historiador y crítico Ferdinand Brunetière, para quien el uso de la voluntad consciente hace la diferencia entre acción y movimiento o agitación (**Las leyes del drama**, citado por Howard Lawson), es sin embargo criticada por el mismo Howard Lawson, quien introduce el problema del sentido de la acción. Dice Lawson:

> La acción es una especie de actividad, una forma de movimiento en general. La efectividad de la acción no depende de lo que hace la gente, sino del significado de lo que hace.

Queda claro, entonces, que la relevancia de una acción proviene, no de su magnitud en términos absolutos, sino de la función que desempeña dicha acción dentro de una estructura cuyo eje central es lo que Antoine Cucca denomina la *acción base*. Cuando recurrimos a Patrice Pavis (**Diccionario del teatro**), cuya preocupación por la acción proviene del análisis semiótico, nos topamos finalmente con una formalización del concepto de acción que en alguna medida coincide con lo que afirma Howard Lawson. El acercamiento que hace Pavis recoge una definición tradicional, según la cual la acción dramática consiste en una serie de hechos y actos que constituyen el argumento de una obra dramática o narrativa, y desemboca en una definición semiológica, construida sobre el modelo actancial. De acuerdo con esta definición la acción no es otra cosa que el cambio de posición de los actantes en la configuración actancial. Vemos entonces que, aunque la idea de acción ocupa un lugar central en la preceptiva dramatúrgica del guion, con mucha frecuencia, la generalidad de los autores que hablan de ella hasta con minuciosidad, no se ocupa de definirla con mediano rigor. .

ACCIÓN Y ESTRUCTURA

Howard Lawson no solamente hace uso de una definición bastante rigurosa de la acción, sino que se ocupa de explorar la acción como elemento constitutivo de la estructura dramática, entendida esta como sistema:

> La acción (en contraposición a la actividad) debe estar en proceso de realizarse, así que debe brotar de otra acción, y conducir a otra diferente. Cada cambio de equilibrio implica cambios en el equilibrio, anteriores y venideros. Esto también significa que debe considerarse el tiempo dedicado a cada acción, el tiempo que resulta necesario en relación con la cantidad de actividad.

Howard Lawson establece una diferencia entre *acción externa* y *acción interna*, siempre, claro está, dentro de las limitaciones que le impone su presupuesto de que el drama solo se ocupa del enfrentamiento entre la voluntad consciente y las fuerzas sociales. Con relación a este último aspecto, puntualiza:

> La extensión de la acción interna está limitada a las causas que se encuentran en la voluntad consciente de los personajes. La extensión de la acción externa está limitada a las causas sociales que constituyen el contexto de hechos dentro del cual se mueve la acción.

Para Howard Lawson la *acción-base* es aquella que produce la transformación más importante de la historia y que, en general, tiene lugar en el clímax principal. Howard Lawson estructura la obra dramática alrededor de la *acción-base*, un poco como Lajos Egri construye la armazón una obra dramática alrededor de la premisa. Howard Lawson describe de la siguiente manera la continuidad que debe imponer la acción-base a la composición dramática:

1. La exposición debe estar plenamente dramatizada en términos de acción.
2. La exposición debe presentar posibilidades de extensión que sean iguales a la extensión de la acción - base
3. Pueden seguirse dos o más líneas de causalidad si encuentran su solución en la acción - base.
4. La acción creciente se divide en número indeterminado de ciclos.
5. Cada ciclo es una acción y tiene la progresión característica de una acción: exposición, ascenso, choque y clímax.
6. El aumento de la tensión, cuando cada ciclo se acerca a su clímax, se logra mediante el incremento de la carga emocional; esto puede hacerse enfatizando la importancia de lo que está sucediendo, subrayando el miedo, el valor, la ira, la histeria, la esperanza.
7. El tempo y el ritmo son importantes para mantener e incrementar la tensión.
8. El eslabonamiento de las escenas se logra mediante contrastes abruptos o por superposición de líneas de interés.
9. Cuando los ciclos alcanzan la acción-base, el tempo se aumenta, los clímax subordinados son más intensos y están más estrechamente agrupados, y la acción entre los puntos culminantes se acorta.

10. La probabilidad y coincidencia no depende de la probabilidad física, sino del valor del incidente en relación con la acción-base.

11. La obra [...] no es una simple continuidad de causa y efectos, sino una interacción de fuerzas complejas; pueden ser introducidas nuevas fuerzas sin preparación previa, siempre que su efecto en la acción sea manifiesto.

12. La tensión depende de la carga emocional que la acción pueda soportar antes [de] que se alcance el momento de la explosión.

Otros autores, preocupados por la función que desempeña la acción en la armazón dramática, distinguen las «zonas» en la que se concentra la acción, de aquellas otras «zonas» en las cuales la acción se diluye para facilitar las transiciones y las descripciones. A eso se refiere, por ejemplo, Antoine Cucca cuando habla de *acciones de base* y *acciones complementarias*, y lo que, en otro ámbito, enuncia Roland Barthes en su **Análisis estructural del relato** cuando se refiere a los *núcleos* y a las *catálisis* del relato. Vemos pues, en resumen, que la noción de acción dramática es central en la escritura de guiones y esta es la razón por la que consideramos que una revisión de ciertos enfoques formales sobre dicha noción puede ser de utilidad.

FORMALIZACIONES DE LA ACCIÓN

Ya hemos hablado del trabajo de A.J. Greimas cuando nos referimos a los actantes a propósito del personaje. Pero los actantes y las relaciones actanciales son apenas algunos de las nociones que integran la batería de conceptos utilizados por el autor en su afán de describir el sentido que circula en los discursos en una sociedad. Los actantes, de hecho, son unidades sintácticas del discurso analizables en el seno de un modelo mucho más complejo que el de los esquemas actanciales que se denomina el *recorrido generativo de la comunicación*. El recorrido generativo es un constructo teórico que organiza la teoría semiótica greimasiana según el cual los diferentes componentes que intervienen en el proceso de producción de sentido se articulan entre sí, siguiendo una trayectoria que va de lo más simple a lo más complejo, de lo

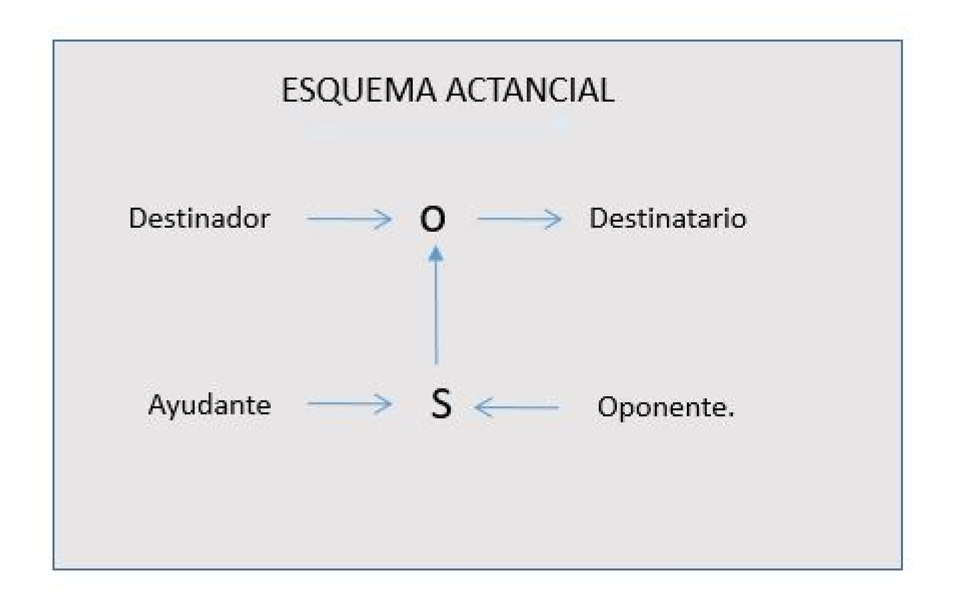
más abstracto a lo más concreto. Demos un vistazo muy breve a aparato greimasiano.

Recordemos, primero que todo, que el análisis narrativo estudia los enunciados. La semiótica de la narratividad distingue entre varios tipos de enunciados: en primer lugar, un tipo de enunciado que pone en relación a un actante activo, el sujeto de estado, con un actante pasivo, el objeto de valor. Como ya vimos, se trata de enunciados del tipo «Romeo ama a Julieta». En segundo lugar, el análisis semiótico identifica un tipo de enunciado que habla de la transmisión de un objeto entre un remitente y un destinatario. Un enunciado como «Julieta le envía una carta a Romeo» es de este segundo tipo. El primer tipo de enunciado habla de las relaciones entre un sujeto de estado y un objeto de valor y se inscribe en lo que se denomina el eje del deseo: S → 0; un enunciado del segundo tipo pone en conexión dos actantes denominados el *destinador* (*remitente* o *mandante*) y el *destinatario*, y puede ser ubicado sobre otro eje, denominado *eje de la comunicación*. La relación entre ambos se expresa mediante la fórmula:

D1 → O → D2.

Por último, hay enunciados que aluden a instancias que facilitan o que obstruyen la acción del sujeto y que permiten definir otro par de actantes: el *oponente* y el *ayudante*. Estos dos actantes se ubican en el llamado eje de la participación, que se simboliza mediante el esquema:

Ay → O ← Op. La representación conjunta de los tres ejes mencionados da lugar al conocido cuadro actancial de Greimas.



Los esquemas actanciales que suelen ser utilizados por los autores de manuales toman en cuenta casi exclusivamente los llamados enunciados de estado. Como acabamos de decir, los enunciados de estado son aquellos que se refieren a la relación entre el sujeto de estado y el objeto valor. Todo relato (y todo guion) refiere el itinerario de transformación entre un estado del sujeto (por ejemplo, $S \vee O$) y un estado posterior del mismo sujeto (digamos, $S \wedge O$), lo cual se expresa mediante una fórmula como:

$$S \vee O \rightarrow S \wedge O$$

Sin embargo, dado que la transformación entre estados es, en general, producto del hacer de otro actante (que en particular puede ser el mismo sujeto), la fórmula general que da cuenta de una transformación se escribe:

$$F (S_2) \rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$$

En la fórmula anterior, F expresa la naturaleza funcional de la relación que guarda S_2 con S_1 y que puede traducirse como «S_2hace que $S_1 \vee O$ se transforme en $S_1 \wedge O$». Si, por ejemplo, la expresión $S_1 \vee O$ se refiere al enunciado hipotético «Romeo desea a

Julieta» y la expresión $S_1 \wedge O$ simboliza el enunciado «Romeo logra unirse a Julieta», entonces la fórmula es la siguiente:

$F (S_2) \rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

Y dicha fórmula representa un enunciado como; “Romeo logra hacer realidad su deseo de unirse a Julieta” (en este caso, $S_1 = S_2$). El actante S_2 no es ya un *sujeto de estado*, sino un sujeto operador o *sujeto del hacer*.

La incorporación de los conceptos de *transformación narrativa* y de *sujeto operador* en el análisis y/o el diseño de un guion proporciona una definición formal de la acción y provee un criterio que le permite al escritor, o al estudiante de guion, dar respuestas a preguntas como: ¿Qué es la acción? ¿Cuándo hay acción en una obra? ¿Cuándo no la hay? Ya no se hace necesario a pensar la acción dramática como una suerte de “movimiento” que hace posible un cambio de estado en un personaje, sino que haya acción equivale a decir que se está en presencia de alguna de las siguientes transformaciones narrativas:

1. La creación del estado realizado, es decir, un protagonista que desea algo que no tiene y que al final lo consigue. Se trata de la transformación típica de los filmes del modelo de Hollywood (para algunos autores de manuales de escritura, el único tipo de transformación posible). Un ejemplo, de este tipo de transformación narrativa lo brinda lo que sucede en la historia de Michael Dorsey, el protagonista de **Tootsie** (Sydney Pollack, 1982) que termina alcanzando la meta que se ha propuesto. Se expresa:

$F (S_2) \rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

2. El mantenimiento de un estado realizado, es decir, una transformación en la cual el personaje hace todo lo posible por mantener su estado y logra mantenerlo, como por ejemplo sucede en las historias de horror, en las cuales el protagonista lucha para mantenerse con vida. Un ejemplo lo suministra el film **La noche de los muertos vivientes** (George Romero, 1968). Escribimos:

$F (S_2) \rightarrow [(S_1 \wedge O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

3. La creación del estado actualizado. Transformación propia de las obras con final trágico en las cuales, por ejemplo, el protagonista termina perdiendo un objeto de valor con el que previamente estaba en conjunción. La transformación puede cobrar la forma de la renuncia, cuando el sujeto operador coincide con el sujeto de estado (como en Muerte en Venecia, Luchino Visconti, 1971) o la forma de la desposesión, cuando el sujeto operador es distinto del sujeto de estado (como en **María Candelaria** de Emilio Fernández de 1943). Escribimos:

$F\ (S_2) \rightarrow [(S_1 \wedge O) \rightarrow (S_1 \vee O)]$

4. El mantenimiento del estado actualizado. Un ejemplo lo suministra el filme tantas veces mencionado **El ciudadano Kane** en el cual Charles Foster Kane lucha por recuperar el amor que perdió en su infancia y al final no lo consigue. Esto puede expresarse:

$F\ (S_2) \rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \vee O)]$

La noción de acción dramática que se deriva de la tipología descrita anteriormente nos es familiar: solemos dar por sentado que hay acción (y solo hay acción) cuando se está en presencia de alguna de las cuatro categorías antes descritas. Sin embargo, ¿cuántas veces el escritor —el guionista, el dramaturgo, el narrador — tiene que lidiar con personajes que les parecen activos, a pesar de que aparentemente estos personajes “no hacen nada”? Es aquí donde una ampliación de la noción de transformación narrativa, como la formulada por Peter Stockinger, discípulo de A.J. Greimas, nos permite manejar una definición amplia de acción dramática en la que cabe estas aparentes excepciones. ¿De qué manera se da esa ampliación? En un trabajo conjunto con Greimas, Stockinger examina a los operadores modales anteriormente comentados y llega a la conclusión de que la teoría de la acción requiere de la incorporación una categoría modal que vaya más allá de la categoría del hacer: esa nueva categoría es el actuar y subsume la categoría del no–hacer, como caso particular. De acuerdo con esta definición, abstenerse (de hacer algo) es una forma de actuar. El autor designa el no–hacer del sujeto operador S mediante la expresión ~F (S) y amplía el inventario ampliado de

transformaciones posibles incorporando cuatro nuevas categorías. A saber:

5. La aparición del estado actualizado, como consecuencia de un no-hacer que el estado realizado se mantenga. Transformación propia de historias que describen circunstancias de abandono existencial, por ejemplo, la inacción de David Locke frente a la conservación de su vida que desemboca en su muerte, en el filme El pasajero (Michelangelo Antonioni, 1975. Este tipo de transformación que, dicho sea de paso, aunque no es frecuente en los guiones clásicos de Hollywood, aunque suele aparecer a menudo en el cine de autor. Se expresa:

$\sim F (S_2) \rightarrow [(S_1 \wedge O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

y puede ser leída como «S_2 no hace nada para que S_1 se mantenga en conjunción con O».

6. La conservación del estado actualizado debida a un no-hacer que se produzca el estado realizado. Transformación característica de historias en las que interviene la desidia personal o la fatalidad. Es el caso de Joe Gideon, el coreógrafo de **All that jazz** (Bob Fosse, 1980), quien no puede detener su conducta de autodestrucción que lo empuja hacia la muerte. La transformación se expresa;

$\sim F (S_2) \rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

7. La conservación del estado realizado debida a un no-hacer que se produzca el estado actualizado. Aparece, por ejemplo, en historias que hablan de vinculaciones inextinguibles (adicciones, simbiosis), como por ejemplo en el filme **Dead ringers** David Cronenberg, 1988). Escribimos:

$\sim F (S_2) \rightarrow [(S_1 \wedge ;O) \rightarrow (S_1 \vee O)]$

8. La aparición del estado realizado, como consecuencia de un no-hacer que el estado actualizado se mantenga, presente, por ejemplo, en historias en la que un personaje no hace nada para separarse de una situación o conducta que termina emergiendo fatalmente en su vida. Un ejemplo lo ofrece el filme **El imperio de los sentidos** (Nagisa Ôshima, 1976) en el cual el protagonista,

Kichizo Ishida no hace nada por mantenerse alejado de una práctica que terminará causándole la muerte. La transformación se expresa:

$\sim F\ (S_2) \rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \vee O)]$

Contamos, pues, con una definición de acción lo suficientemente amplia y lo suficientemente precisa como para que el guionista encuentre en ella un sofisticado instrumento de precisión saber, dirimir, sin titubeos cuándo tiene lugar una acción dramática y cuándo no.

LOS ACTOS DE HABLA

En los guiones, los personajes rara vez conversan por conversar: la mayoría de las veces hablan para lograr cosas con lo que dicen o para provocar cambios en los otros personajes. Por eso, los diálogos son los portadores de un tipo de acciones que revisten particular interés para el guionista: aquellas que se ejecutan mediante las palabras. Los llamados *actos de habla*, han sido estudiados profusamente. El pionero de estos estudios fue el filósofo del lenguaje John Langshaw Austin, Los supuestos esenciales de Austin con relación al tema son resumidos de esta manera por el teórico Jorge Lozano en el libro **Análisis del discurso**:

> A la luz de la hipótesis «hablar es hacer», el uso del lenguaje consiste en una actividad que incluye: el acto de decir algo, el que tiene lugar al decir algo y el que acaece por decir algo. Austin los denomina respectivamente acto locucionario, ilocucionario, y perlocucionario, aun cuando no constituyen propiamente actos distintos, sino tres subactividades analíticamente discernibles en cada ejecución lingüística o acto de habla.

Situados en la perspectiva introducida por Austin podemos entender el diálogo como acción y explorar los distintos niveles del hacer lingüístico de un personaje mediante las categorías acuñadas por Austin. Eso quiere decir que, cuando escribimos un diálogo, estamos operando en tres niveles simultáneos, en los cuales aparecen:

Un acto *locucionario*, es decir, un acto que se ejecuta en el nivel del contenido de lo dicho por el personaje. En este caso nos

referimos a las informaciones que están contenidas en diálogo de manera "literal". El acto locucionario no describe todo el sentido del diálogo, aun cuando, en muchos casos, para el escritor que se inicia, es el acto más importante.

Un *acto ilocucionario*, o lo que es lo mismo, un acto que tiene lugar al decir algo. En este nivel de lo que se trata es de entender qué es lo que está haciendo con sus palabras quien habla, por ejemplo, si con su decir el personaje amenaza, instruye, seduce, aconseja o lleva a cabo cualquier otra acción. La consideración de este nivel es muy importante para el escritor en lo que se refiere a la caracterización y al aporte de los diálogos en la progresión dramática, y tiene que ver con lo que algunos autores llaman el *subtexto* del diálogo.

Un acto *perlocucionario*, o sea, un acto que se mide por el efecto que provoca el hecho decir algo. El acto perlocucionario puede o no coincidir con el acto *ilocucionario*, por ejemplo, un personaje aconseja (acto *ilocucionario*), su interlocutor se siente amenazado (acto *perlocucionario*).

Pensados de esta manera, los diálogos participan de la acción de manera distinta según el escritor le dé prioridad a uno u otro nivel del acto de habla: los parlamentos pueden, por ejemplo, hacer énfasis en la información, pueden hacer énfasis en la fuerza ilocutoria, pueden enfatizar el efecto ilocutorio o, pueden, simultáneamente, remitir a distintos niveles de la acción, por ejemplo, portar una información, ejecutar una amenaza y amedrentar a un interlocutor a la vez.

Otra idea muy útil de la pragmática proviene de un trabajo del investigador H. Paul Grice (**Logic and conversation** del año 1975). En ese trabajo, Grice introduce un concepto altamente potente para nuestros fines: la noción de implicatura. Comienza Grice por explorar los límites problemáticos entre los mecanismos de inferencia propios de la lógica simbólica y los correspondientes mecanismos inferenciales del lenguaje natural. Para Grice, lo que separa a los estudiosos de la lógica filosófica en dos bandos (formalistas e informalistas) es, esencialmente, un problema de incomprensión de los mecanismos que rigen la conversación.

Interesado en el problema de si el lenguaje natural sirve para expresar con rigor las operaciones propias de la lógica formal, Grice se ocupa de explorar con profundidad cómo funcionan los lenguajes naturales. A los fines de operar con los mecanismos de inferencia, no se trata, según Grice, de optar por la construcción de un lenguaje ideal librado de las “excrecencias” semánticas del lenguaje natural (como propugnan los formalistas), ni tampoco de garantizar la exactitud semántica del lenguaje natural a través de la provisión de definiciones lógicas de cada término utilizado (como sostienen los informalistas). De hecho, el “significado añadido” presente en los enunciados de la lengua natural, deriva de factores de tipo conversacional. En sus palabras:

> Me gustaría, más bien, sostener que la asunción sostenida por ambas partes en pugna de que las divergencias [entre la lógica formal y el lenguaje natural] existe es (en términos generales) un error común y que el error deriva de que se presta una atención inadecuada a la naturaleza y la importancia de las condiciones que gobiernan la conversación. Procederé de una vez, por tanto, a examinar las condiciones generales que, de una manera u otra, se aplican a la conversación como tal, independientemente de su contenido.

Se trata entonces de estudiar los mecanismos que rigen los procedimientos de inferencia en el lenguaje natural para lo cual Grice previamente introduce una distinción fundamental entre lo que se dice y lo que se comunica. Dice Escandel Vidal en **Introducción a la pragmática**:

> Lo que se dice corresponde básicamente al contenido proposicional del enunciado, tal y como se entiende desde el punto de vista lógico, y es evaluable en una lógica de tipo veritativo-condicional. Lo que se comunica es toda la información que se transmite con el enunciado, pero que es diferente en su contenido proposicional. Se trata, por tanto, de un contenido implícito, y recibe el nombre de implicatura.

El siguiente diálogo entre Alvy Singer (Woody Allen) y Annie Hall (Diane Keaton) extraído del film **Annie Hall** (Woody Allen, 1977) sirve para ilustrar la definición:

a) Alvy: Ey, oye... ¿Quieres que te lleve?

b) Annie: Ah. ¿Por qué...? ¿Tienes coche?

c) Alvy: No, yo voy a tomar un taxi.

d) Annie: Oh, no. Tengo coche.

e) Alvy: ¿Tienes coche?...Pues... no comprendo por qué... si tienes coche, pues entonces ¿por qué dijiste “tienes coche”...como si quisieras que te llevara?

Es claro para Alvy que b) no se reduce a una simple solicitud de información: Annie “quiere decir” con su pregunta otra cosa, lo que queda revelado en e). Grice llama a este contenido implícito *implicatum* y designa con el verbo implicar a la acción que produce el implicatum. El vocablo implicatura viene a designar la situación conversacional en la cual se produce una implicación. El autor luego se dedica a estudiar cómo se producen las implicaturas en la conversación cotidiana.

Las implicaturas dan cuenta del contenido *implicado* en las conversaciones y nos permiten hacer explícito el contenido implícito en los intercambios conversacionales. Lo que nos interesa de esto, es que la pragmática ha desarrollado instrumentos muy finos que permiten entender de qué manera se produce lo que suele llamarse el «subtexto» en el diálogo y, por tanto, cómo podemos producirlo y analizarlo. EL siguiente cuadro que desglosa la conversación una conversación que tiene lugar en el filme **Manhattan** de Woody Allen del año 1979 nos permitirá aclarar tanto los conceptos antes discutidos, como su aplicación en el análisis y el diseño de los diálogos. Y puede servirnos de ejemplo a la hora cuando escribimos nuestros propios diálogos:

PERSONAJE	DIALOGO	SIGNIFICADO Y REFERENCIAS LOCUCIONARIAS	FUERZA ILOCUCIONARIA	EFECTO PERLO-CUCIONARIO	*IMPLICATURA*
IKE	*Mira, estas fotografías me parecen interesantes, ¿sabes? Verás…*	Encuentra interesantes las fotografías que observa	Instruye	Informa	Tienes que aprender a apreciar la buena fotografía
TRACY	*Sí, a mí también.*	Está de acuerdo	Acuerda	Acuerda	
IKE	*¿Has… has utilizado alguna vez la cámara que te regalé?*	Pregunta por la cámara fotográfica que regaló	Interpela	Pregunta	¿Estás dedicándote suficientemente a la fotografía?
TRACY	*Oh, sí, constantemente. He hecho fotos en nuestras clases de declamación. Ike: ¿De veras?*	Informa que sí usa la cámara fotográfica	Informa	Informa	
IKE	*¿De veras?*	Busca confirmar lo escuchado	Muestra atención	Muestra atención	
TRACY	*Es muy divertido. Está muy bien, realmente, sí.*	Informa que le resultó divertido	Informa	Informa	
IKE	*¿Sabes a quién te pareces al hablar? Al ratón de los dibujos de Tom y Jerry.*	Le comunica le idea de que su voz es como la del ratón en Tom y Jerry	Ironiza	Bromea	Tienes una vocecita artificial
TRACY	*¿Me tomas el pelo?*	Le pregunta si bromea	Pregunta	Pregunta	
IKE	*No, no, ha sido una deducción*	Le informa que sólo se dio cuenta de ese hecho	Ironiza	Informa	No te das cuenta de que no hablo en serio

Vale la pena destacar que, así como la aproximación pragmática debida a Austin permite discernir varios niveles de significación en el diálogo, otras aproximaciones, como por ejemplo la de los creadores de la programación neurolingüística Richard Bandler y John Grinder, apuntan a la idea de que, en cada individuo, el lenguaje opera sobre una estructura de referencia que constituye la más completa representación de sus experiencias (*estructura profunda*) y que sobre esta estructura profunda se erigen una estructura de superficie que oculta, generaliza o distorsiona el contenido de la estructura profunda original. Visto de esa manera, lo que el ser humano comunica con el lenguaje es un mapa incompleto de una realidad que se oculta debajo de la superficie de lo que dice. Esto quiere decir, cuando lo relacionamos con la escritura de los diálogos, que todo diálogo expone los supuestos del personaje que habla, sus distorsiones y sus generalizaciones, y que cualquier parlamento es, en último término, un dispositivo de ocultamiento de

una estructura subyacente, conocida o desconocida por el personaje, que en último análisis, permite inferir su supuestos sobre el mundo, sus generalizaciones y sus distorsiones. E inversamente, el dialoguista puede utilizar este conocimiento para construir diálogos en los que las marcas claras de generalización, distorsión y omisión del personaje sobre una realidad previa (conocida o desconocida por el personaje, pero conocida por el espectador) nos permitan mostrar la distancia entre lo que el personaje dice y lo que el personaje oculta o desconoce de sí mismo y, con ello, lograr una construcción más profunda del personaje a partir de su acción lingüística.

LA ESTRUCTURA DE LA ACCIÓN

Hemos visto cuán potencialmente útil puede ser disponer de una definición rigurosa de la acción y cuánto puede una tal definición ayudar a darle respuesta a preguntas cruciales para el escritor, como por ejemplo: ¿Cómo se dispone la acción en la estructura general de los acontecimientos? ¿Cómo sabemos si progresa o se detiene la acción? ¿Cómo se da la gradación de las acciones? ¿Qué caracteriza una acción importante, cómo se "mide" la intensidad de una acción? ¿Qué diferencia dos acciones contenidas en la misma estructura dramática? Ensayemos algunas respuestas haciendo uso de otro modelo debido al físico y filósofo francés Abraham Moles, expuesto en su obra **Teoría de los actos**.

Consideremos, primeramente, la distinción de Moles entre lo que denomina importancia *intrínseca* de una acción, que es aquella que se refiere a la secuencia de acciones que son posteriores a dicha acción dentro de una determinada secuencia de acciones, y lo que llama *importancia extrínseca* de una acción, que es aquella que es adjudicada por el espectador de la acción. Si entendemos por efectividad la importancia intrínseca de la acción, lo que esto significa es que cada acción define su significado con relación a la *acción-base*, esta última interpretada en el sentido que le da el mismo Howard Lawson en un comentario ya citado según el cual la

acción es una especie de actividad, una forma de movimiento en general. La efectividad de la acción no depende de lo que hace la gente, sino del significado de lo que hace.

Moles, por otra parte, afirma que cada acción puede ser descompuesta en una secuencia de acciones secundarias que se definen con relación a la acción principal: por ejemplo, la acción que persigue la consecución de un tesoro puede ser descompuesta en acciones componente: indagaciones, desplazamientos, peleas, superación de obstáculos, etc. Cada una de estas acciones cobra su significado con relación a la obtención del tesoro y cabe la posibilidad de que dos acciones componentes (por ejemplo, el desplazamiento en un bote o el viaje en un avión) tengan exactamente el mismo "significado" con relación a la acción base. Moles elabora un listado de las acciones que constituyen una secuencia de acciones constituyentes y llama actomas a cada uno de estos actos mínimos. Los actomas que conforman una secuencia quedan caracterizados, para el autor por:

a) Su importancia relativa [extrínseca o intrínseca]...

b) Su grado de implicación, [...], es decir, la estimación subjetiva del grado de causalidad.

c) Su valor como acontecimiento o valor de imprevisibilidad para el observador o el lector (tasa de sorpresa de lo inesperado).

d) Su complejidad, es decir, la medida de su entropía en relación con los actomas más simples, en el nivel inmediatamente inferior de la observación.

e) Su tasa de riesgo, ligada a la atención emocional que provoca en el actor o en el espectador.

f) Sus estrategias alternativas o posibilidades de reemplazo de un actoma particular por otro que desemboque en el mismo resultado.

g) El portador de la acción (actante), que impone las condiciones de sujeción a los actos: que estos sean sucesivos, que sean conjuntos si ocurren en el mismo lugar, y que sean desunidos [disyuntos] si tienen lugar en sitios diferentes [...].

h) La duración de la acción en unidades compatibles con el conjunto.

i) El lugar geográfico donde tiene lugar.

Veamos ahora de qué manera las consideraciones de Moles permiten contestar las preguntas que estaban pendientes.

a) Lo que puede ser descompuesto en actomas es la *acción-base*, podríamos decir asimilando la terminología de Howard Lawson a la de Moles. Esto equivale a repetir, en otro lenguaje, lo que Greimas y Courtés (**Diccionario razonado de la teoría del lenguaje**) afirman con relación a lo que llaman un programa narrativo complejo, constituido por un programa de base que requiere de programas de uso. Un programa complejo es un programa narrativo en el que, para que un Sujeto logre entrar en conjunción (o en disyunción, si fuera el caso) con el Objeto valor previsto en el programa, se hace necesario que el Sujeto adquiera previamente otros objetos que constituyen las herramientas que lo preparan para la realización del programa principal. Más allá de la terminología escogida, lo que puede resultar valioso para el escritor es la idea de que la importancia relativa intrínseca de cualquier acción viene dada por la medida de su aporte a la acción principal. "¿Qué requisitos debe cumplir el personaje para el logro de su objetivo?", es la pregunta que lleva a que descompongamos la acción principal en actomas. "¿Cuánto aporta una acción particular a la meta general?", es la pregunta cuya respuesta nos habla de la importancia intrínseca de dicha acción. Durante su trabajo de diseño y escritura, el guionista se ve a menudo en la necesidad de comparar acciones en uno de estos dos sentidos: o bien precisa descomponer una acción en acciones constituyentes (como cuando pasa de la escritura de una secuencia a la de las escenas que la integran), o bien cuando necesita integrar varias acciones en una acción mayor (como cuando trata de definir una secuencia a partir de varias escenas ya escritas). En ambos casos el procedimiento tiene que ver con la descomposición de la *acción-base*. Y eso en guiones de cualquier género. Pensemos, por ejemplo, en un filme como **El mago de Oz** de Victor Fleming, de 1939, y hagamos las preguntas pertinentes sobre la *acción-base* P: ¿Cuál es la *acción-base*? R: Regresar a casa; P: ¿Y qué se necesita para regresar a casa? R: Conseguir la ayuda del mago; P: ¿Y qué requiere para eso?; R: La escoba de la bruja. Y así sucesivamente.

b) El grado de implicación de cada acción nos habla de un criterio que, en la práctica de la escritura, es utilizado en forma frecuente

por los guionistas: el guionista suele evaluar cada acción que diseña en el contexto de la estructura general de las acciones: de hecho, una pregunta frecuente entre escritores en el momento del diseño es qué pasa si una determinada acción del personaje es suprimida o es sustituida por otra. Para la escritura de películas de acción, en las que es importante la densidad de las acciones porque "siempre debe estar pasando algo", esta pregunta es aún más relevante y el escritor debe evaluar el grado de implicación de todas y cada una de las acciones y la frecuencia con la que aparecen acciones significativas. Este procedimiento, en general, permite identificar las "lagunas" innecesarias y los puntos muertos que detienen el curso natural de la acción dramática.

c) El valor de imprevisibilidad de una acción está ligado al recurso del revés dramático. La acción debe hacer avanzar la historia, pero por una vía que eluda las previsiones y suposiciones del espectador. El escritor –como en el comentario de Dwight Swain– diseña todas las opciones y escoge aquella que alimente la acción principal, pero que resulte impredecible. La pregunta que se hace el escritor en este caso es algo cómo: "¿Qué nueva situación puede surgir con cada peripecia del personaje de manera que la peripecia haga avanzar la acción principal, pero que resulte novedosa?

d) Una acción compleja es aquella que puede descomponerse en varios actomas. El escritor suele jugar con la complejidad de las acciones buscando efectos de intensidad dramática y de ritmo. Es lógico suponer que, en general, a medida que avanza una historia las acciones no solo varían con mayor frecuencia a medida que avanza la trama, sino que tienden a crecer en complejidad, sobre todo en géneros como en el de las películas de acción.

e) Cada acción comporta un riesgo y conlleva probabilidades de éxito y de fracaso. El diseño de las acciones no está completo si no se han diseñan también los riesgos que cada una de las acciones comporta. El escritor debe aprender a comunicar con claridad, cuáles son los riesgos asociados con cada acción, con la finalidad de alimentar la intriga y el suspenso.

g) Acción y personaje están ligados hasta el punto de que cualquier acción que resulta impropia del personaje provoca una

fractura de la consistencia dramática. De no ser así, se corre el riesgo de que algunas acciones de los personajes operen de la misma manera como opera lo que se conoce en el argot de la escritura dramática como un *deus ex machina,* es decir, una fuerza externa que actúa caprichosamente por sobre las propias necesidades del personaje. Así como el personaje nace de sus carencias esenciales y es, en cierto modo, acción en potencia (acción que se manifiesta en las circunstancias apropiadas), la acción debe ser evaluada a la luz del personaje construido. La acción revela al personaje cuando proviene de su necesidad más íntima. El personaje luce consistente si hace precisamente lo que «brota de su ser».

h) El problema de la distribución de las acciones en el tiempo se hace patente sobre todo en los filmes en los que predomina la acción externa (persecuciones, enredos, etc.). En este caso el diseño de las coincidencias espaciales, de los equívocos y las apariciones inoportunas requiere de un cuidadoso cálculo de las posibilidades de desplazamiento de los personajes (los personajes no pueden encontrarse en dos sitios al mismo tiempo, requieren de cierto tiempo para desplazarse de un lugar a otro, etc.). La no observancia de las consideraciones temporales puede atentar contra la verosimilitud. La duración de cada acción, además, debe ser contrastada con la duración de la serie de acciones en su conjunto. Pero es sobre todo con relación a su propia temporalidad que la acción corre sus mayores riesgos: el *timing*, el *tempo* casi musical que requiere la acción obliga al escritor a suprimir las divagaciones y las extensiones ociosas, tanto en la secuencia de acciones, como en el interior de cada acción. Cada acción tiene su tiempo de agotamiento.

i) La consideración del lugar geográfico es de primordial importancia, sobre todo en el cine: en el cine todo sucede en un lugar espectacular, es decir, propio de un espectáculo. Una pregunta clave para el guionista es dónde situar cada acción que diseña.

Construir la acción dramática y evaluar objetivamente su diseño son aspectos obligatorios de la escritura. Para un escritor, comprender la naturaleza de la acción equivale a entender la

sustancia misma con la que esculpe sus historias. Mientras más aguda y profunda sea su visión de la acción dramática, mientras más entrene su capacidad de evaluar la arquitectura de las acciones, más opciones tendrá a la mano cuando enfrente el reto de escribir un guion.

EL CONFLICTO

DEFINICIONES

El concepto de conflicto ha sido formulado con bastante rigor por la mayoría de escritores de manuales de escritura de guiones. Dice Dwight Swain:

> Conflicto es el inter-juego entre fuerzas que apuntan hacia objetivos mutuamente incompatibles.

Y agrega Syd Field:

> La base de todo drama es el conflicto; una vez que Ud. define la necesidad de su personaje, esto es, que encuentra qué es lo que él quiere alcanzar en el transcurso del guion, cuál es su objetivo, puede crear obstáculos a esa necesidad. Esto genera conflicto…

Lajos Egri lo formula a su manera:

> Ningún diálogo, aun el más agudo, puede dar movimiento al drama si no sigue al conflicto. Sólo el conflicto puede generar más conflicto, y el primer conflicto proviene del ejercicio de una voluntad consciente que decide alcanzar un objetivo determinado por la premisa de la obra.

Para Eugene Vale un relato sin lucha nunca puede ser dramático. La lucha tiene como finalidad eliminar la alteración. La lucha, además, es el resultado de la intención y la dificultad. Eugene Vale distingue cuatro estadios en el progreso de la acción de cara al conflicto. Estos estadios son: el *estadio inalterado* (estadio previo al desarrollo del conflicto), la *alteración* o *perturbación* (momento en el que intervienen fuerzas externas o internas que crean un desbalance del estadio inalterado), la *lucha (en la cual, como se dijo, la intención se enfrenta a la dificultad)* y el *ajuste (estadio en el que se vuelve a un estado caracterizado por un nuevo balance)*. Partiendo de estas ideas, el autor se adentra en el análisis de la

naturaleza de la dificultad dramática y postula que existen tres tipos de escollos posibles que dificultan la intención: el *obstáculo*, la *complicación* y la *contra-intención*. El *obstáculo* es una dificultad de naturaleza circunstancial (un río es un obstáculo para alguien que quiere alcanzar la ribera opuesta); la *complicación* es una dificultad de naturaleza accidental (una avería, es una dificultad para alguien que se desplaza en automóvil con la finalidad de llegar temprano a otra ciudad); la *contra-intención* es la intención de un personaje de evitar el cumplimiento de la intención de otro personaje (un boxeador pelea con la contra-intención de derrotar a su contrincante). Para Eugene Vale la contra-intención es la dificultad dramática más efectiva. La lucha entre la *intención* y *contra-intención genera* una dinámica que suele culminar en el clímax:

> ... la lucha es una pelea entre fuerzas que se oponen, ya sean ataque y resistencia o ataque y contraataque. Cualquier pelea entre fuerzas que se oponen debe terminar en victoria a menos que se interrumpa o que termine en un empate. Tal interrupción no está permitida en el relato dramático. La victoria y la derrota son idénticas al cumplimiento de la frustración de la intención, respectivamente. La decisión final se emite en el clímax...

La cita de Vale, en realidad, alude a un postulado de la dramaturgia clásica. Pierre Corneille, el famoso dramaturgo francés del siglo XVII lo formula de manera casi idéntica en el **Discurso sobre el poema dramático**, citado por Pavis:

> … la acción debe ser completada y acabada, es decir que en el acontecimiento final el espectador debe estar perfectamente instruido de los sentimientos de todos cuantos han intervenido en ella, de manera que salga con el espíritu en calma y no tenga duda de nada.

Hegel, en su Introducción a la estética, señala, tal como lo cita Pavis, que el conflicto es lo característico de la acción dramática:

> La acción dramática no se limita a la tranquila y simple realización de un objetivo determinado. Por el contrario, tiene lugar en un medio constituido por conflictos y colisiones, y es el blanco de las circunstancias, de pasiones y caracteres que la

> contrarrestan o se le oponen. Estos conflictos y colisiones engendran a su vez acciones y reacciones que, en un momento dado, hacen que la calma sea necesaria.

Para los escritores de manuales considerados aquí, la intención puesta en juego en el conflicto –que es necesariamente la intención del héroe o protagonista, si se trata del conflicto principal– es una intención consciente, un acto de voluntad. Dice Brunetière (citado por Howard Lawson):

Lo que pedimos [...] es el espectáculo de la voluntad que lucha por alcanzar un objetivo, consciente de los medios que emplea [...] el drama es la representación de la voluntad del hombre en conflicto con los poderes misteriosos o las fuerzas naturales que nos limitan y empequeñecen; es uno de nosotros, arrojado vivo sobre la escena para luchar contra la fatalidad, contra las leyes sociales, contra la otros hombres, contra sí mismo y, si es necesario, contra las ambiciones, los intereses, los prejuicios, la locura y la malevolencia de quienes nos rodean

Howard Lawson agrega:

> Shakespeare vio la lucha entre el hombre y su conciencia (que es, en esencia, una lucha entre el hombre y las necesidades del medio), no sólo como una lucha entre el bien y el mal, sino como un conflicto de la voluntad donde la tendencia a actuar se equilibra con la tendencia a huir de la acción.

Como se ve, a la definición de conflicto dramático de los manuales (bastante precisa por demás), se agrega la idea de que el conflicto nace de la voluntad consciente. Sin embargo, es claro que el conflicto es evento mucho más general y que puede surgir de la colisión de fuerzas que se generan en el «inconsciente» del personaje. El conflicto, en cualquier caso, es el modo de ser de la acción en el drama y, como mencionamos, citando a Eugene Vale, se origina a partir de un desequilibrio. En la dramaturgia clásica este desequilibrio tiene origen en el error que comete el héroe y que lo hace caer en desgracia (la *hamartia* según Aristóteles). Dice Jean-Paul Török:

> La gran falta es la hamartia la cual, según observa Corneille, puede significar en griego tanto error como falta; es un producto de la mala suerte o una falta moral o cualquier cosa entre las dos. La hamartia es el pivote de un trastocamiento de gran amplitud que conduce de la felicidad a la desgracia a un hombre que, no siendo malo, no merece su suerte... Este trastocamiento suscita la inquietud en el espectador, es decir, en el propio sentido, destruye el reposo, el sentimiento de comodidad en que lo había colocado el prólogo y lo sumerge en la agitación.

La idea de que el conflicto se desarrolla a partir de un desequilibrio inicial (que generalmente es representado al comienzo del guion), que posteriormente dicho desequilibrio se problematiza y complica en forma creciente hasta un punto de máxima tensión, y que finalmente el conflicto se resuelve por el triunfo de una de las fuerzas en conflicto, se repite en los autores examinados. Varios de ellos consideran también que hay eventos particulares que potencian el conflicto, como por ejemplo, la *peripecia* y el *reconocimiento*, tal como lo postulara Aristóteles en la **Poética**. La preocupación por la modificación cualitativa del conflicto ha sido una constante de la preceptiva norteamericana. El asesor de guionistas de Hollywood James Boyle, por ejemplo, denomina *reversal* (revés) o *shifting point* lo que ocurre cuando las tensiones crecientes entre las fuerzas que compiten en un conflicto se desplazan hacia un sistema de valores diferentes y Syd Field construye su paradigma, conocido comúnmente como *el paradigma de Field* (un modelo estructural estándar para la construcción de guiones que revisaremos más adelante) sobre la base del llamado *plot point*, un punto de giro de la acción que cambia su sentido, o en sus propias palabras: *un incidente, o evento, que se engancha en la historia y la hace girar en otra dirección*. Las ideas anteriormente comentadas aparecen sistematizadas en un modelo que se ha hecho universal y que considera que el conflicto se desarrolla en tres tiempos correspondientes a la *exposición* el *nudo* y el *desenlace* o, si se quiere, la *crisis*, el *clímax* y la *resolución*. Dado que el conflicto principal de una obra es el agregado de pequeños conflictos constituyentes (tal como vimos en nuestra discusión sobre la acción), es natural suponer que esta disposición en tres tiempos se

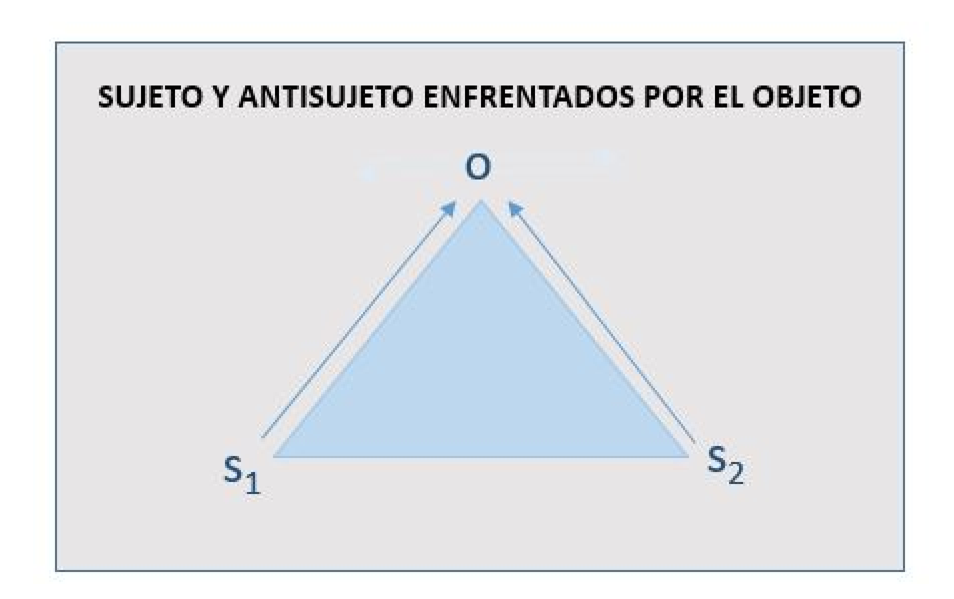
repite en diferentes niveles, desde el guion completo, hasta la escena, pasando por la secuencia.

La disposición del conflicto dentro de la estructura de un guion es variable, aunque en general se sostiene que debe existir un conflicto central que sirva de soporte a la acción principal. Pero también es posible que el escritor desarrolle conflictos menores que den lugar a líneas narrativas secundarias: la dramaturgia teatral de los siglos XVI y XVII, consecuente con idea de la unidad de acción, reducía el conflicto a uno solo y, por ende, consideraba una única línea narrativa. Muchos filmes, muestran esta estructura más característica de lo "teatral". El cine narrativo (y en particular, el cine narrativo norteamericano) tiende, más bien, a desarrollar varios conflictos paralelamente, aun cuando es usual que las líneas secundarias sean desarrolladas en menor grado que la línea principal. La cantidad de conflictos que se desarrollan en una obra depende del género en el cual ella se inscribe: a la casi obligatoria unicidad del conflicto teatral, se opone la multiplicidad de líneas narrativas de la serie de televisión y de la telenovela. Hay que tomar en cuenta, finalmente, que un mismo conflicto puede englobar oposiciones en varios niveles: los hermanos que combaten en ejércitos enemigos (primera oposición), que se enfrentan personalmente (segunda oposición) y que generan en el interior de uno de ellos un conflicto de conciencia (tercera oposición).

Por último, es necesario considerar, aunque sea *grosso modo*, las relaciones entre conflicto externo y conflicto interno. Aunque los manuales revisados no hacen referencia explícita a esta distinción, pareciera claro que cuando se habla de conflicto se alude al conflicto externo, entendido como aquel que proviene del enfrentamiento entre la voluntad de un individuo y otra fuerza de naturaleza individual, social o de la naturaleza. Se deduce de algunas de las discusiones desarrolladas en los manuales, que muchos conflictos externos se traducen o tienen su correlato en el interior del héroe en forma de «conflicto interno». No es otra cosa la que afirma Dwight Swain cuando habla de la exigencia de que el personaje principal tenga la capacidad de manejar dos emociones contradictorias.

FORMALIZACIONES DEL CONFLICTO

Un conflicto es el producto de la colisión entre dos fuerzas opuestas vinculadas por la disputa en torno a un interés común, por eso la figura que mejor representa un conflicto es el triángulo. Algunos modelos formales permiten explicar la dinámica del conflicto haciendo uso de esta figura. Recurramos una vez más a la semiótica de la narratividad en busca de la primera formalización y consideremos, en primer lugar, el conflicto externo. De acuerdo con A.J. Greimas y Courtés, a cada programa narrativo, es decir, a cada configuración de acciones desplegadas por un sujeto S_1 para entrar en conjunción o disyunción con un objeto valor O, se le opone un anti-programa narrativo, el del anti-sujeto S_2 (traducido a la terminología de Eugene Vale, a cada protagonista que tiene la *intención* de lograr un objetivo, se le opone un antagonista que tiene la *contra-intención* de disputar el mismo objetivo). Como se ve, un conflicto externo surge de la disputa entre dos sujetos en torno a la conjunción con un objeto valor y, en esta disputa, los estados $S_1 \vee O$ y $S_2 \wedge O$ son excluyentes (sujeto y antisujeto no pueden entrar simultáneamente en conjunción con el objeto deseado). Esta relación puede ser representada mediante un triángulo que ilustra cómo la meta es disputada entre el protagonista y el antagonista. En este triángulo el objeto valor ocupa uno de los vértices, mientras los otros dos vértices son ocupados por el sujeto y el antisujeto:

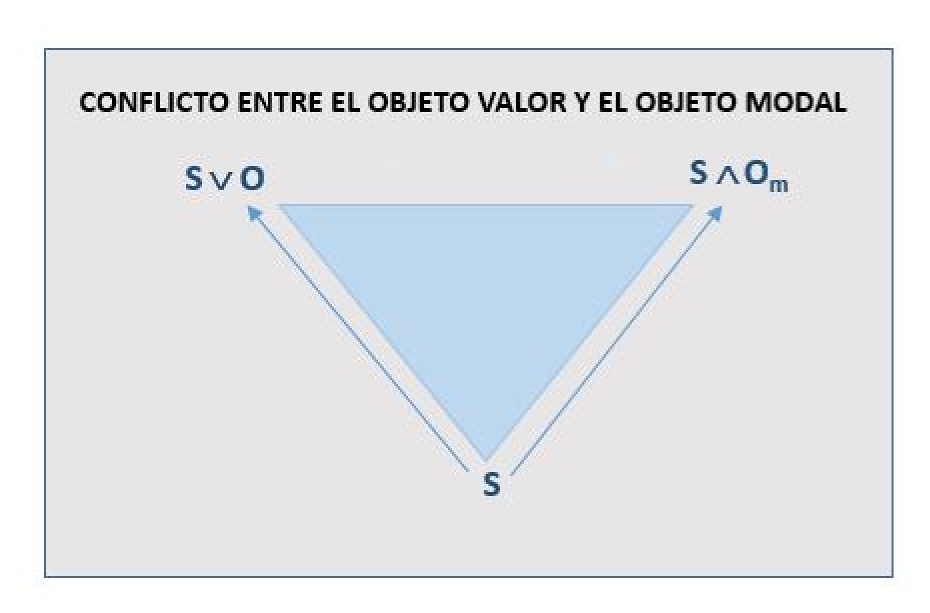


.

Más interesante resulta ser la representación triangular del conflicto interno. En este caso, se trata de un único sujeto (correspondiente el personaje principal) que se relaciona simultáneamente con dos objetos. Para definir este triángulo es necesario acudir de nuevo a algunos desarrollos de la semiótica narrativa:

Recordemos, en primer lugar, que la semiótica de Greimas tiene en cuenta dos tipos de objetos: los *objetos de valor*, recientemente mencionados, y los *objetos modales*, que representan las competencias requeridas por los sujetos para entrar en conjunción o disyunción con los objetos de valor. Si bien los objetos modales se refieren, en principio a las competencias que puede adquirir el sujeto para entrar en conjunción con el objeto valor: el *querer-hacer*, el *deber-hacer*, el *poder-hacer* y el *saber-hacer*, su configuración puede ser entendida no solo como una capacidad de hacer, sino, también, como una incapacidad de hacer, o como una capacidad mediatizada de hacer. En este último caso puede hablarse de objetos modales como el *no-poder-hacer* o el *no-poder-no-hacer*. Un ejemplo del primer caso lo proporciona el sujeto subsumido por un personaje como Dorothy de **El mago de Oz**, quien debe debe apropiarse de varios objetos que representan el *poder-hacer* que se

requiere para regresar a su casa (la escoba, la ayuda del mago, etc.). El segundo caso, el sujeto aparece en conjunción con un objeto modal que representa su imposibilidad: por ejemplo Ben Sanderson, el personaje alcohólico de **Leaving Las Vegas** (la película dirigida por Mike Fliggis de 1995) subsume un sujeto afectado por un *no-poder-no-hacer* que representa su compulsión alcohólica. Una vez que Ben conoce a Sera, una prostituta de quien se enamora, se configura un triángulo que representa su conflicto interno y que tiene como vértices el sujeto, el objeto de valor (Sera, como objeto amoroso, que representaremos por **O**) y el objeto modal que representa su alcoholismo (el *no-poder-no-hacer* que representa su alcoholismo)y que designaremos por $\mathbf{O_m}$: en el exterior, Ben se debate entre Sera y el alcohol, en el interior, se debate entre el amor de Sera y su naturaleza alcohólica. El triángulo que representa el conflicto interno de Ben (designado por **S**) es el siguiente:



Las consideraciones anteriores permiten confeccionar un listado de posibles formalizaciones del conflicto dramático. A saber:

- Los conflictos externos pueden ser pensados como configuraciones triangulares en las cuales intervienen el sujeto, el anti-sujeto y el objeto valor. En ocasiones el antisujeto debe ser sustituido por el *oponente* debido a que en algunas historias el

conflicto externo que tiene mayor relevancia no es el que proviene de la disputa entre el protagonista y el antagonista, sino el que viene de la lucha entre el protagonista y los oponentes eventuales que dificultan su objetivo con relación al objeto valor, o dicho más claramente haciendo uso de la terminología de Vale, porque hay historias que priorizan las contra-intenciones y otras que hacen uso preferencial de los obstáculos y las complicaciones.

- Los conflictos internos pueden ser pensados como configuraciones triangulares en las cuales intervienen el sujeto, el objeto valor y un objeto modal que representa el estado interno inicial del personaje.

- Los triángulos de los personajes no se dan de manera aislada, sino que el trayecto narrativo está a menudo configurado por una retícula de triángulos que se complementan y comparten sus vértices. Algunas formalizaciones en ciencias sociales son similares a las enunciadas. Por ejemplo:

- Es clara la vinculación de esta interpretación del conflicto interno con las ideas freudianas y postfreudianas que sitúan en el complejo de Edipo la primera relación triangular que vive el hombre y que formulan para tal relación el carácter de matriz primaria según la cual el sujeto vivirá sus sucesivas identificaciones e ingresará en sus posteriores conflictos inscripto en configuraciones de ese tipo. El individuo suele debatirse entre el deseo y el deber, entre El Otro y Sí Mismo, entre su naturaleza y su circunstancia etc.

- Algunos trabajos sobre terapia de familia -los de Virginia Satir, los de Salvador Minuchin y, bajo otro punto de vista, los de David Cooper - utilizan las configuraciones triádicas para explicar la dinámica la conflictiva familiar. En particular el triángulo de Karpman, proveniente del análisis transaccional, que ya comentamos, luce como un instrumento adecuado para describir típicas situaciones conflictivas con intercambio de roles temáticos entre un perseguidor, una víctima y un salvador, modelo que resulta aplicable tanto para los conflictos externos (Indiana Jones, en el transcurso de cualquiera de sus persecuciones en las cuales se intercambian vertiginosamente estos papeles), como los conflictos de relaciones (muchos filmes de Ingmar Bergman) .

- De un modo más general, en un contexto que toca el estudio de las organizaciones -empresariales, humanas o literarias- los trabajos de Theodore Caplow valorizan el análisis de las interacciones y las coaliciones en las tríadas.

En la práctica, el escritor puede considerar que cada personaje en conflicto pertenece a alguna situación triangular y, a partir de esto, tiene la posibilidad de diseñar la evolución de las situaciones triangulares. Para esto puede estructurar las situaciones triangulares iniciales de cada personaje, considerar sus posibles complicaciones y las transformaciones del triángulo original en otros triángulos que se generan a medida que progresa la acción. Finalmente, la resolución definitiva del conflicto equivale a la rotura de la situación triangular.

LAS «LEYES» DE LA ESCRITURA DE GUIONES

> Para poder inventar libremente hay que ponerse límites.
>
> Umberto Eco.
> *Apostillas a El Nombre de la Rosa.*

Las recomendaciones que aparecen una y otra vez en los manuales de escritura de guion constituyen una suerte de preceptiva que el guionista debe obedecer como si se tratara de un cuerpo de leyes. Aun cuando dista mucho de ser así, porque tales preceptos tienen un carácter relativo y, sobre todo, lábil, solo por comodidad y con el afán de estimular la discusión, las denominaremos «Leyes». Es importante hacer notar que la aplicación de tales «leyes» tiene un carácter restringido, que su uso está determinado por condicionantes históricos, ideológicos y sociales, y que su «universalidad» es relativa. Para su presentación, adoptamos la distinción entre historia y discurso introducida por Tzvetan Todorov y desarrollada por Gérard Genette (**Discours du récit**) según la cual la historia consiste en el significado o contenido narrativo de una narración y el discurso (o relato) es el significante, enunciado, discurso o texto narrativo.

«LEYES» DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA HISTORIA

COHERENCIA

Una de las exigencias globales que se le hace a las obras dramáticas y, en particular, a los guiones, es que sean *coherentes*. La coherencia es una virtud que se adjudica frecuentemente a los guiones «bien hechos» y la incoherencia un calificativo con el que se rechazan guiones defectuosos. Para Patrice Pavis, la coherencia es la armonía y no-contradicción entre elementos de un determinado

conjunto. Si observamos bien, esta idea abarca dos significaciones distintas. En primer lugar, remite a la noción de homogeneidad de estructural (homogeneidad narrativa, temática, estilística, etc.), aspecto al que designaremos propiamente con el término de *coherencia*. El rasgo de no - contradicción que Pavis le adjudica al término alude más bien al sistema de supuestos que gobiernan un relato, es decir, a lo que Todorov llama la lógica de las acciones y, por tanto, preferimos, asimilarla al concepto de consistencia que examinaremos más adelante. La coherencia dramática, en el sentido que nos ocupa, es formulada por Pavis de la siguiente manera:

La dramaturgia clásica (...) se caracteriza por una gran unidad y homogeneidad tanto en los materiales que utiliza como en su composición. La fábula forma un todo lógico y orgánicamente articulado en partes constituyentes de la acción (...) El personaje asume y representa en su conciencia unificada las contradicciones de la obra, coincide perfectamente con el conflicto... La obra dramática se asemeja a una transposición mimética de la realidad y facilita el paso de una a otra.

La coherencia que debe tener un relato y, en particular, un guion es una exigencia que se da por sentado y abarca aspectos como la conservación del sentido de la información (la información que se da de un personaje o de una situación mantiene su validez a través de toda la obra y sólo se modifica cuando otra información o situación la sustituye); la continuidad en el carácter del personaje y de su entorno, la necesidad de clausurar cada una. La coherencia no sino una generalización del viejo criterio aristotélico de unidad, válido para todos los géneros miméticos que aparece en la **Poética**:

> ... la unidad de la imitación resulta de la unidad del objeto, parecidamente en el caso de la trama o la intriga; por ser reproducción imitativa de una acción debe ser la acción una e íntegra, y los actos parciales estar unidos de un modo que cualquiera de ellos que se quite o se mude de lugar se cuartee y descomponga el todo, porque lo que puede estar o no estar en el todo, sin que en nada se eche de ver, no es parte del todo.

La coherencia, en suma, alude a la homogeneidad de la obra tal como debe ser percibida por el lector y el espectador. El escritor de guiones debe cuidarse de que sea un todo en el cual las partes están interconectadas de manera coherente. Aunque parezca redundante, quizás la mejor manera de saber si un guion es coherente consiste en preguntarle a un lector externo si lo percibe como algo coherente.

CONSISTENCIA GLOBAL

La *consistencia* asegura la preservación lógica del mundo dramático, la inviolabilidad de las leyes que lo rigen y, en particular, de las reglas del género al que la obra pertenece. Un relato es *consistente* cuando no contradice sus propios postulados, es decir, cuando no atenta contra el cuerpo de verdades relativas que le sirven de axiomas. Quizás la manera más clara de dar cuenta de tal regla consiste en observar los riegos –que en genera resultan evidentes para el espectador común– que corre somete un filme cuando contradice las leyes que él mismo propone. La obediencia al género es uno de los aspectos prácticos de la consistencia. Si un escritor quiere que su obra sea consistente, debe mirar de cerca cuáles son los supuestos que propone su guion y mantenerse vigilante evitando que su impulsividad creativa no termine contradiciendo sus propios postulados.

La consistencia tiene que ver con la creación de expectativas en el lector (o espectador): un guion consistente orienta al lector hacia un horizonte de posibilidades (y de sorpresas) dentro de un curso posible. Cuando un guion es incoherente, por el contrario, el lector suele mostrarse sorprendido en el peor de los sentidos y tener la sensación de que «le cambian la película» o que el filme cambia de género. La película **Child 44** de Daniel Espinosa (2015) es quizás un buen ejemplo (o contraejemplo) en este sentido.

VEROSIMILITUD

La exigencia de respetar la verosimilitud en el drama ya aparece estipulada en la Poética de Aristóteles:

> Es preciso en los caracteres, al igual que en la trama de las cosas, buscar siempre o lo necesario o lo verosímil, de manera que resulte o necesario o verosímil el que el personaje de tal carácter haga o diga tales o cuales cosas, y el que tras esto venga estotro. Es preferible imposibilidad verosímil a posibilidad increíble, y no se han de componer argumentos o tramas con partes inexplicables o inexplicadas.

Durante siglos se le ha solicitado a los dramaturgos que la lógica que gobierne sus obras dramáticas se apoye en la credibilidad que le confiere el espectador común. El crítico literario ruso Boris Tomashevski llamaba **motivaciones** a las reglas de causalidad que gobiernan el universo de una obra de ficción y abordaba el asunto de la verosimilitud distinguiendo entre las motivaciones realistas –aquellas que remiten a las probabilidades de ocurrencia de los hecho representados en el mundo real– y las motivaciones estéticas, causalidades que surge desde el interior de cada historia y que, según él, constituyen el elemento variante que emerge en la transición de cada escuela poética a la escuela siguiente. Dicho entonces con palabras de Tomashevski, es necesario que el guionista respete las restricciones que imponen la estética y el género que ha escogido para su historia.

De lo que se habla, en realidad, es del tipo de lógica que rige la ficción, si en términos de la premisa una narración dramática se equipara a la demostración de un teorema, entonces sus reglas de inferencia recurren a una lógica que no es racional, sino emocional. No es otra cosa lo que afirma de J. D. García Bacca en su prólogo a la **Poética**:

> ... no interviene en la poesía el logos o razón, razonamiento... en cuanto tales, sino que tienen que ser modificados, y saber el logos no a principio de sabiduría, sino a deleite…

Y agrega:

> ...[que] siempre que las cosas que haga o diga tal o cual persona [en el drama] interesen sentimentalmente y hablen al alma, dando origen a un entimema, y que el

silogismo que se construya a partir de ciertos dichos o hechos para llegar verosímil o necesariamente a otros dichos o hechos, sean silogismos entimemáticos.

Recordemos –recurriendo al **Diccionario de Filosofía** de Niccola Abbagnano– que un silogismo entimemático es un silogismo retórico que consta de premisas probables y es usado con la finalidad de persuasión y no de instrucción, o dicho de otro modo es un silogismo que procede de signos aparentes para llegar a probables realidades que están detrás de los signos.

La verosimilitud es una restricción elástica: cada texto aún el más convencional, busca un compromiso entre lo previsible que impone la verosimilitud y lo imprevisible que requiere la captación del interés del espectador o, dicho con la terminología de la teoría de la comunicación, entre la redundancia y la originalidad de los mensajes. No es otra cosa la que le preocupa a Eugene Vale cuando analiza los efectos del filme sobre el espectador en términos del placer y la frustración que provoca un relato. Cuando lo que espectador anticipa sucede efectivamente en el relato, éste experimenta una satisfacción. Cada vez que una expectativa es burlada, aparece una frustración, no exenta de sorpresa. En ambos casos, con cada anticipación cumplida o traicionada, nacen nuevas anticipaciones. Este perenne juego entre el poder del «Yo» y el poder del «Otro», constituye el desafío de toda buena narración. Algunos géneros obtienen sus dividendos en uno de los dos extremos: el *cómic* para niños, por ejemplo, refuerza la fantasía de la omnipotencia infantil y colocan al niño en completo control del mundo relatado. Algo parecido sucede con las telenovelas y el melodrama en general, cuyo desarrollo, cuando es previsible, refuerza las expectativas emocionales de sus espectadores, haciéndoles sentir que tienen control sobre la historia que transcurre frente a ellos. Otros géneros, como el thriller y el género de horror, optan por la sorprender al espectador, que adopta una actitud más dócil frente a la trama. Todos estos son aspectos que el guionista debe tomar en cuenta cuando trabaja sobre la verosimilitud de su obra.

«LEYES» DEL DISEÑO DEL PERSONAJE

AUTONOMÍA DEL PERSONAJE

La *autonomía* es un requerimiento que se le hace al personaje «persona». En el modelo clásico, el personaje cobra vida en la medida en que es el motor de sus propias decisiones y el artífice de sus propias acciones y diálogos. Como comenta Eco a propósito de uno de sus personajes:

> Que no se piense que esta es una posición 'idealista', como si se dijese que los personajes tienen vida propia y que el autor, como un 'médium', actúa siguiendo sus propias sugerencias. Tonterías que pueden figurar entre los temas de un examen de ingreso a la universidad. Lo que sucede, en cambio, es que los personajes están obligados a actuar según las leyes del mundo en que viven.

Varias son las consecuencias que se derivan de esta regla general que reclama la *autonomía* del personaje:

– El diálogo aparece como el producto de una operación interna del personaje, de su interioridad y que, la más de las veces, oculta, más que muestra, sus verdaderas intenciones. De allí las metáforas que presentan al parlamento cinematográfico como «iceberg» que revela solo una parte de la intención del personaje (Ya vimos cómo está construido este «iceberg» en términos lingüísticos). Además, el diálogo es vehículo de un hacer individual del personaje, es decir, constituye su modo particular de actuar en pos de sus objetivos. En otras palabras, el personaje es en gran medida su individualidad

– Tanto el diálogo como las acciones son gobernadas por una «línea de pensamiento» que se adjudica al personaje y no al autor. La violación de esta regla da lugar a personajes que «telegrafían» las soluciones del autor, que parafrasean los diálogos construidos por el escritor y que aparecen como títeres movidos por una voluntad externa.

– También el gesto, soporte supremo de la emoción, requiere de la autonomía que distingue al personaje y, aunque en el guion sólo aparece esbozado, permite mostrar que la interioridad del personaje no solo se manifiesta en palabras. Vale la pena recordar que, para

Pudovkin, el gesto es la manifestación directa del estado interior del hombre y precede a la palabra. El uso del primer plano en el cine, además, le confiere al detalle una valoración diferente a la que tiene en el teatro.

– El personaje debe ser autónomo también en el ámbito de la ideología, con lo cual se evita que la homogeneidad de la postura ideológica de los personajes colaboren con la ideología del autor para que un utilitarismo persuasivo de los personajes no hagan de la obra un panfleto.

CONSISTENCIA DEL PERSONAJE

Hablar de la consistencia del personaje es repetir en parte lo que se ha dicho acerca de la consistencia global de un guion, pero haciendo énfasis en la preservación de personaje como elemento cuyos rasgos, un vez dados, deben conservarse en el resto del guion. En particular, las modificaciones del personaje deben respetar el principio de no-contradicción. El personaje debe mantener su consistencia en medio de la tensión entre la fuerza centrípeta de su ser y las demandas de la acción externa. Una excesiva polarización hacia la interioridad fija del personaje, conduce al estatismo; una dependencia excesiva del personaje de las acciones externas, genera inconsistencias en el personaje.

Vale la pena detenerse a pensar cuáles aspectos del personaje son constantes cuáles son pasajeros. Por ejemplo, en su estudio de la caracterización, Eugene Vale distingue entre lo que denomina una *característica* del personaje y lo que considera como *emoción* del personaje. Lo característico es aquello que se refiere a cualidades constituyentes del personaje; las emociones se refieren a situaciones afectivas pasajeras del personaje. En las propias palabras de Eugene Vale:

> Hacer una afirmación amarga puede ser incidental, pero si una persona hace continuamente afirmaciones amargas será porque así es su carácter. [...] La actitud permanente distingue la característica del humor pasajero. Entonces la constancia es

> un atributo esencial del carácter. [...] una vez que se ha establecido una característica estamos forzados a creer en su existencia continua.

La *consistencia*, por otra parte, debe ser tomada en cuenta cuando se diseña el arco de modificación de un personaje. Un buen equilibrio dramático supone la posibilidad de que los cambios del personaje se operen con un mínimo de imprevisibilidad y que, sin embargo, respeten la consistencia de los personajes.

CRECIMIENTO

Los manuales suelen sostener que el personaje principal de un guion debe crecer en el transcurso de la historia. Para la mayoría de ellos, crecimiento equivale a transformación, generalmente positiva. La noción de crecimiento, sin embargo, no tiene que ser tan restrictiva y puede ir más allá del aprendizaje: que el personaje crezca quiere decir que la historia lo pone a prueba y que, al experimentar el momento de mayor presión, modifica o reafirma su naturaleza. Lo obligatorio en el modelo clásico es que el guionista logre construirle al personaje principal un viaje interno transcendente del cual salga reafirmado o renovado. El problema del crecimiento del personaje requiere de un examen más profundo que está fuera del alcance del presente libro.

ORQUESTACIÓN

La *orquestación* es una regla que recomienda la mayor diversidad y contraste en el diseño de los personajes. En principio y obedece a dos motivaciones de diferente índole. Por un lado, a las exigencias de la composición, a lo que W. H. Clarence define como:

> ... la estrecha relación de dependencia que han de tener unos elementos con otros, de tal modo que no quede jamás un cabo suelto, ni una situación planteada en el aire, ni aparezca nada, ni en imagen ni en diálogo, que carezca de valor como elemento del conjunto.

Esta regla de composición exige que los personajes conformen un todo que disponga sus diferencias y sus semejanzas de manera armónica (armonía que depende, por supuesto, de la escogencia de una visión estética), de manera similar como en la composición pictórica se disponen los colores, las texturas y las masas, o en la composición musical se orquestan (y de allí el uso del término) el color de las diferentes voces, las intensidades y los timbres. La apelación en pro de la *orquestación* tiene que ver con un llamado a la economía de los papeles que juegan en una obra y apunta a la supresión de las duplicaciones. De esta manera se evita la redundancia: cada escena o secuencia puede mostrar la intervención orquestada de diferentes personajes, y por ende, el contraste de diferentes actitudes, puntos de vista y acciones.

FUERZA DE VOLUNTAD

Para muchos autores una de las virtudes de las que no puede carecer el héroe o protagonista es de la *fuerza de la voluntad* entendida como el compromiso irrenunciable de alcanzar su objetivo. De la intensidad de ese compromiso depende la magnitud del conflicto: mientras más tesonero es el protagonista frente a los obstáculos, más grande será el conflicto que el personaje debe enfrentar.

Ya hemos comentado que Howard Lawson considera la fuerza de voluntad como un requisito del drama. Lajos Egri sostiene una postura similar:

> Un personaje débil no puede cargar con el peso de un conflicto prolongado, no puede sustentar el drama. Estamos forzados a descartar tal tipo de personaje como protagonista.

Vale la pena acotar una vez más que la voluntad consciente no es la única fuerza que garantiza el drama, como lo atestiguan incontables obras en las que los impulsos que sostienen el conflicto dramático no obedecen a la «voluntad del personaje», sino más bien a sus pulsiones. Basta recordar filmes como **Looking for Mr. Goodbar** de Richard Brooks (1977) o **Sex, Lies and Videotape** de

Steven Soderbergh (1989), en los que la búsqueda compulsiva de cierto tipo de actividad sexual por parte de la protagonista, en el primer caso, y del protagonista en el segundo caso, constituye la fuerza de primera magnitud que mantiene el conflicto. La búsqueda de un goce sexual para huir del amor, como comenta Lander a propósito de la obra de Brooks, presente en este tipo de filmes, tiene muy poco de acto voluntario y sí bastante de impulso impuesto por un deseo inconsciente. Comentario similar merecen filmes como **Belle de Jour**, de Luis Buñuel (1967) y **Crimes of Passion** de Ken Russell (1988).

CARACTERIZACIÓN

La caracterización es una regla que obliga al escritor a la construcción orgánica de todos los rasgos que distinguen al personaje. Ciertos aspectos de esta construcción ya han sido mencionados. Los resumimos:

– El personaje debe ser caracterizado, en primer lugar, por sus acciones. Esta tendencia, heredera de la poética clásica, prevalece en los escritores de manuales.

– En segundo lugar, el personaje debe resultar caracterizado por sus diálogos, bien porque el uso performativo del lenguaje –tal como comentamos cuando mencionamos el trabajo de Austin– hace del diálogo una modalidad de la acción, bien porque semánticamente el diálogo es portador de informaciones que aluden al personaje.

– Adicionalmente, la caracterización de un personaje se logra a través de las acciones y de los diálogos de otros personajes.

«LEYES» DE LA ACCIÓN

UNIDAD

La llamada *unidad de acción* es parte de la terna de unidades aristotélicas: acción, tiempo y lugar. Dice Patrice Pavis:

> La acción es una (o unificada) cuando toda la materia narrativa se organiza en torno a una historia principal, cuando todas las historias anexas son referidas al tronco común de la fábula. [...] La unidad de acción es la única que los dramaturgos, al menos parcialmente, han respetado.

El cine narrativo clásico se conserva relativamente fiel a este postulado sobre todo por una razón de tipo práctico: un filme generalmente no rebasa las dos horas en el momento de su exhibición, hecho que impide la multiplicación excesiva de líneas narrativas. Todo lo que hemos dicho en torno a la acción en páginas anteriores, presupone la conformidad con la *unidad de acción*.

AVANCE

La «ley» de avance es aludida con insistencia en los manuales: de acuerdo con ella, toda historia debe progresar, nunca permanecer estancada. Esto quiere decir que, de acuerdo con este precepto, tanto el cambio frecuente de situaciones, como las frecuentes variaciones de estado de los personajes, son característicos de una «buena». Para escritores como Syd Field se trata de una regla que atañe al guion en toda su extensión y que debe ser aplicada en cada uno de los tres actos que conforman lo que el autor denomina el paradigma del guion. La antítesis del avance es el estatismo, término que designa una característica execrada por los manualistas de guion.

CARÁCTER GRADUAL DE LAS TRANSICIONES

Los manuales suelen recomendar que las transiciones tengan un carácter gradual. Esta gradualidad, sin embargo, debe respetar restricciones como las señaladas por Howard Lawson que ya han sido comentadas con relación a la progresión dramática: la acción creciente procede por acumulación de ciclos cada uno de los cuales tiene la progresión característica de una acción: exposición, ascenso, choque y clímax; cuando los ciclos alcanzan la *acción-base*, el tempo aumenta, los clímax subordinados son más intensos

y están más estrechamente agrupados, y la acción entre los puntos culminantes se acorta, etc.

RESPIRACIÓN

El ritmo narrativo es consecuencia de la alternancia entre situaciones llenas de acción y situaciones de reposo. Para Chion:

> Las situaciones de respiración y de reposo (*relief*) son consideradas como necesarias para una historia bien equilibrada al fin de evitar el debilitamiento de la risa o de la emoción por saturación de efectos cómicos o dramáticos. En los filmes serios, inclusive en los trágicos, las escenas de respiración son aquellas de humor, de descanso, de intimidad; y en los filmes cómicos, por el contrario, son las escenas de emoción que dan a los personajes más intimidad.

Los momentos de reposo permiten el descanso ya que ponen en pausa las tensiones de los conflictos en juego, «porque uno no puede sostener una tensión continua» (Lewis Herman, citado por Chion). Es claro que, como sucede con los seres vivos, hay diferentes tipos de respiración: es el guionista quien debe encontrar el «ritmo respiratorio» adecuado a su guion y hacer que «respire».

MOTIVACIÓN

La dramaturgia del guion exige que las acciones no se produzcan porque sí, sino que aparezcan justificadas, motivadas por una causa, tal como dice Egri:

> De manera que, después de todo, parece que el conflicto sí se desprende el personaje y que si queremos conocer la estructura del conflicto, primero tenemos que conocer al personaje. Pero como el personaje es influenciado por el ambiente, debemos conocer también el ambiente. Pudiera parecer que el conflicto se desprende espontáneamente de una única causa, pero esto no es cierto. Una complejidad de muchas razones hacen un único conflicto.

Egri, agrega: «La acción no es más importante que los factores contribuyentes que le dan origen». Este énfasis en la motivación realista (en el sentido ya comentado), aparece comentado por todos

los actores de manuales, en particular por Eugene Vale, Antoine Cucca, y Dwight Swain. Este último recomienda la construcción de las historias previas de los personajes en busca de las motivaciones que hacen a los personajes ser lo que son y hacer lo que hacen.

«LEYES» DEL CONFLICTO

CONSERVACIÓN DE LA TENSIÓN

El término *tensión* puede ser interpretado de dos maneras. Puede referirse a un aspecto cuantitativo del conflicto: la tensión dramática será más fuerte en la medida en que sean mayores las fuerzas en oposición que definen el conflicto. Puede también aludir a los efectos sobre el espectador, por ejemplo a la tensión que se genera cuando este tiene dudas del cumplimiento de la intención de un personaje (lo que da lugar al suspenso), o cuando siente curiosidad de saber aspectos de la historia que o conoce (lo que es característico de la intriga). Cuando hablamos de tensión dramática en el primero de los sentidos descritos, la regla de la conservación de la tensión presupone que las fuerzas que se oponen en cada conflicto se conservan y van creciendo en intensidad a medida que la acción progresa.

UNIDAD DE LOS OPUESTOS

Según Lajos Egri un conflicto dramático solo funciona cuando cumple con el principio de la *unidad de los opuestos*. Existe *unidad de opuestos* cuando el conflicto está planteado de tal manera que solo puede resolverse si su resolución exige la destrucción absoluta de una de las fuerzas en pugna. Egri sostiene que las fuerzas en conflicto están unidas para su aniquilamiento, que no hay compromiso posible entre las partes que están vinculadas por un buen conflicto dramático. Egri provee algunos ejemplos de fuerzas que al enfrentarse, provocan un conflicto con unidad de los opuestos. Por ejemplo:

ciencia vs. superstición;
religión vs. ateísmo;
capitalismo vs. comunismo

Un conflicto con *unidad de los opuestos* es una alianza para la destrucción. Los ejemplos señalados por Egri representan una unidad de opuestos solo cuando cada una de las fuerzas en pugna se autodefine en función de la otra, por ejemplo, cuando la ciencia se define a sí misma como la antítesis de la superstición, o cuando la religión es entendida como la negación del ateísmo. Podríamos decir que en el fondo, todos los conflictos con unidad de los opuestos tienen en común un elemento de amor-odio: las fuerzas libertarias que se erigen en país invadido se definen, existen y crecen en función de sus invasores y, en cierto sentido, necesitan de ellos para odiarlos, para reafirmar su patriotismo y su amor a la patria. Idénticamente, las relaciones simbióticas, en las que la negación del opuesto es tan importante como la necesidad que se tiene de su existencia: Rambo necesita de sus enemigos para ser héroe y los buenos detectives aman a distancia la astucia de sus perseguidos. Todo encuentro entre titanes contrapuestos es un encuentro de admiración y de amor: Batman y El Guasón, Marlowe y cualquiera de sus enemigos. En el **Nombre de la Rosa**, Umberto Eco, hace explícito este carácter amoroso de la relación perseguidor-perseguido en un largo discurso cuyo autor es el villano de la novela.

«LEYES» DEL DISCURSO

DRAMATIZACIÓN

La dramatización, tal como la entiende Michel Chion, es una regla que exige la transformación a la que debe ser sometido cualquier contenido cuando se quiere trasladar a un drama:

> No es suficiente reportar un acontecimiento, en sí mismo impresionante, o un acontecimiento real, para que tengamos un drama; es necesario dramatizar este

> acontecimiento. Esta es la razón por la cual muchos filmes que son el producto de la adaptación acontecimientos diversos se dejan entrampar; demasiado confiados en el poder dramático de los acontecimientos relatados, ya que estos realmente han ocurrido, dejan de proporcionarles una lógica dramática interna.

Para Michel Chion la dramatización se logra aplicando las siguientes operaciones al material original:

1. *Concentración*: con la finalidad de unificar la historia y de dosificar la información que recibe el espectador.
2. *Emocionalización*: búsqueda de una participación emocional del espectador en el drama. El discurso dramático apela a las posibilidades de identificación y de rechazo del espectador, y lo convierte en un espectador activo.
3. *Intensificación*: exageración de los sentimientos, de las situaciones vividas por los personajes y de los detalles significativos (podríamos agregar, intensificación de la casualidad).
4. *Jerarquización*: de los acontecimientos que constituyen la historia original. El drama no contará cada evento de la misma manera, sino que conferirá distinto valor dramático a cada uno de los acontecimientos, omitirá algunos acontecimientos y redundará en otros.
5. *Creación de una curva dramática*: Por una parte, en el nivel de la historia, mediante la selección de los sucesos de acuerdo con el avance de la acción y el incremento de la tensión y, por otra parte, en el nivel del discurso, por medio de la aceleración del tiempo, del incremento en la frecuencia de las elipsis y de los recursos de "montaje" en el guion.

REPETICIÓN

La repetición es, según Michel Chion, uno de los recursos básicos de la narración. Eugene Vale le aconseja al guionista que utilice los diferentes recursos del cine para repetir información: los diálogos, las acciones de los personajes, los trazos gráficos, los diferentes vehículos sonoros (ruidos, melodías, etc.). Según Michel Chion, la repetición tiene tres funciones básicas:

1. Permite comunicar los datos esenciales de la historia al espectador y asegura la eficacia del relato.

2. Como en la música –en la cual la reiteración juega un papel central (la idea de comparar la estructura de un filme con la estructura de una obra musical es de Sergei Eisenstein, según cita Michel Chion), la repetición le confiere unidad al relato.

3. Ciertas repeticiones permiten destacar, por contraste, cuáles elementos cambian sobre el fondo de los elementos que permanecen inalterados.

ALGUNOS MODELOS PARA LA ESCRITURA DE GUIONES

LA SELECCIÓN

Del cúmulo de manuales de escritura de guiones que prometen un método para escribir un guion, hemos seleccionado cuatro autores cuyos textos combinan el carácter orgánico de una metodología de escritura, con la coherencia de un sistema de construcción a partir de los elementos y reglas que los autores enuncian. Estos autores son: Lajos Egri, Syd Field, Antoine Cucca y Dwight Swain. Otros autores que se limitan a suministrar observaciones generales sobre el drama o a dar recomendaciones de escritura sin una metodología consistente, han sido dejados fuera de esta revisión.

EL MODELO DE LAJOS EGRI

El punto de partida de la metodología de este autor, expuesto en su libro ya mencionado **El arte de la escritura dramática** lo constituye el «mensaje» que comunica el escritor con su obra, redactado como una *premisa*. Para Egri, una vez que el lector ha formulado el «mensaje moral» de la obra en forma de la *premisa* el camino para la construcción dramática está trazado. ¿En qué consiste esa *premisa*? La *premisa* es una versión muy particular de lo que Egri llama el mensaje moral, una suerte formulación sintética y lógica del alegato autoral. Esta escogencia metodológica de Egri ha merecido algunas objeciones. Algunos críticos de Egri sostienen que, si bien es cierto que algunos guionistas formulan el «mensaje» de la obra antes de proceder a la escritura, otros escritores expresan su total desinterés por lo que ellos suponen que debe ser un resultado de la lectura de la obra. A pesar de esas objeciones, la *premisa* de Egri ha tenido una aceptación universal: se enseña en

las escuelas de guion y muchos guionistas recurren a ella en su trabajo creativo.

Dicho en términos sencillos, la premisa es lo que un autor quiere decir con su obra, una proposición que expresa el mensaje que el guionista quiere transmitir. Pero este mensaje debe ser formulado como una proposición, en el sentido lógico del término. La premisa debe ser enunciada de tal manera que contenga al personaje principal de la obra, que exprese el conflicto principal y que exponga el desenlace. Por ejemplo, una proposición como: «La drogadicción conduce a la destrucción», es una premisa en el sentido de Egri, ya que su sujeto presupone la existencia de un personaje que es adicto a alguna droga, supone que este personaje está inmerso en un conflicto con relación a este comportamiento que en él es dominante, y que el drama que enfrentará este personaje tendrá como desenlace inevitablemente la autodestrucción. Una película como **Oslo, 31 de agosto** (Joachim Trier de 2011) podría haber sido escrita a partir de tal premisa. De manera similar, una proposición como «El ansia de libertad siempre vencerá a la tiranía», presupone la existencia de un héroe paradigmáticamente libertario (por ejemplo un norteamericano que lucha contra la amenaza marxista) y que al final, pedagógicamente, resulta vencedor (por ejemplo Rambo). Egri proporciona varios de ejemplos de premisa: «El gran amor desafía la muerte" (Romeo y Julieta»), «La ambición desmedida conduce a la autodestrucción» (Macbeth), y otros ejemplos.

La premisa, al decir de Lajos Egri, es una sinopsis en miniatura. De alguna manera, Egri piensa la premisa como una hipótesis cuya veracidad es demostrada por la obra, de la misma manera que un teorema demuestra la validez de su hipótesis a través de la prueba. Egri sustenta su sistema de diseño dramático en lo que denomina la creación de *la premisa claramente definida* (*clear-cut premise*) ya que, según él, este instrumento permite articular el tema escogido por el escritor con el resto de elementos de la obra dramática.

El segundo paso en la construcción de la estructura dramática, según Lajos Egri, consiste en el diseño del personaje. En este paso, Egri echa mano de la noción, anteriormente comentada, de tridimensionalidad y diseña el *perfil tridimensional* de los personajes.

El personaje entonces es concebido en lo que Egri llama sus tres dimensiones: física, social y psicológica. Seguidamente, el autor procede a la *construcción del ambiente*, para lo cual el autor toma en cuenta en qué medida el entorno determina el modo de actuar del personaje: ambiente y personaje son, hasta cierto punto para Egri, dos caras de una misma moneda. La tridimensionalidad, tal como la concibe Egri, abarca los siguientes aspectos:

Tridimensionalidad

Dimensión física	Sexo Edad Descripción física Apariencia Defectos
Dimensión social	Clase social Ocupación Educación Religión Raza Nacionalidad Filiación política Hobbies
Dimensión psicológica	Autoestima Vida sexual Actitud frente a la vida I.Q.

El tercer paso en el diseño se refiere, para Egri, a la construcción de las motivaciones: haciendo uso de su enfoque dialéctico, Egri nos pide que encontremos *motivaciones* creíbles para las acciones del personaje principal y que dicho personaje sea capaz de crecer dramáticamente a partir de esas motivaciones. Como siguiente paso, Egri pide que el escritor se consagre al diseño del protagonista y del antagonista: para el autor, tanto el uno como el otro personaje, deben ser construidos teniendo en cuenta que ambos deben tener la *fuerza de voluntad* que se requiere para que ambos lleven el conflicto hasta sus últimas consecuencias. Para el autor, es muy importante que todos los personajes sean lo suficientemente diversos y contrastantes, tal como lo aconseja el *principio de orquestación*.

Vale la pena remarcar que para Lajos Egri el personaje es el que genera de las acciones, no es la acción la que precede al personaje

–como, de acuerdo con algunas interpretaciones- sostiene la Poética de Aristóteles, sino que es la construcción dialéctica del personaje, a la luz de la premisa, la que abre el camino para el diseño de las acciones.

Una vez construido el personaje, Egri le pide al escritor que proceda al diseño del conflicto, siempre tomando en cuenta la premisa. En primer lugar debe estudiar el origen de las acciones, vale decir, las circunstancias descritas en la biografía del personaje que están en la raíz causal de sus principales acciones dramáticas. Para Egri, en la superficie, un sano conflicto consiste en dos fuerzas en oposición. En lo profundo, cada una de esas fuerzas es el producto complejo de un cúmulo circunstancias dispuestas en una secuencia cronológica que crea una tensión tan intensa que debe culminar en explosión…

Una vez que se ha decidido cuáles son las acciones de la obra, el escritor debe proceder a disponerlas en ciclos que comienzan por una *crisis*, son seguidos por un *clímax* y terminan con una *resolución*. Cada una de estas unidades –que uno supondría constituyentes de un esqueleto básico de acciones y que, en cierta fase avanzada de la escritura, forman parte de una escaleta– debe comenzar en un momento estratégico que el autor llama el *punto de ataque*. La secuencia de acciones debe crecer en forma gradual, sin saltos ni estancamientos, y debe evolucionar hasta el clímax de la obra, en el cual se manifiesta el último enfrentamiento de las fuerzas en conflicto. Y este clímax debe llevar a la resolución. Si la estructura antes descrita prueba la premisa, se tiene una obra dramática bien construida.

EL PARADIGMA DE SYD FIELD

En su texto ya clásico **Screenplay, The foundations of Screenwriting**, publicado por primera vez en el año 1979, el norteamericano Syd Field formula una metodología de escritura que ha se ha convertido en modelo para la preceptiva del guion. Este libro, traducido a varios idiomas, ha visto nacer un sucesor titulado **The Screenwriter Workbook** en cuyas páginas, como en las del

primer texto, el autor establece los términos de una metodología que busca ser universal.

LA IDEA Y EL SUJETO

Para Syd Field escribir un guion es un proceso que se realiza paso a paso y que va *desde la idea, hasta el guion*. Para lograr este cometido, hay que construir lo que el autor llama la *estructura dramática*, según Field:

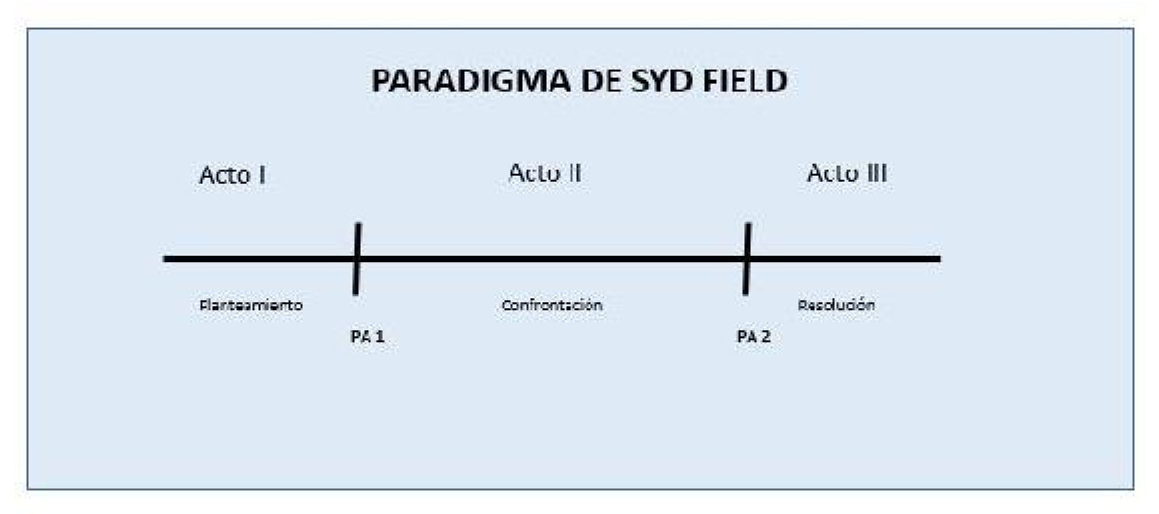
> Un arreglo lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí, que desemboca en una resolución dramática.

¿Por dónde comienza el proceso de construcción de un guion para Syd Field? Po la idea (un término intuitivamente claro, pero que el autor no define), que es difusa por naturaleza. La idea debe ser desarrollada hasta que llegue a constituir el germen del argumento, lo que el autor denomina el *subject*. Si la idea corresponde, por ejemplo, a la descripción vaga de un personaje (por ejemplo, del personaje protagonista, «un emigrante español en la Venezuela de los años cincuenta»), el *subject* ya contiene los rudimentos de la acción principal («un emigrante español emprende la tarea de defender un poblado indígena, para sucumbir finalmente frente a la voracidad de los terratenientes locales»). El argumento nace a partir de la dramatización de la idea por medio de la búsqueda del personaje (principal) y de la acción. Dice Field: *Reduzca su idea hasta conformar un personaje y una acción en pocas líneas, no más de tres o cuatro...* Este es el punto de partida de las siguientes etapas de la escritura.

EL PARADIGMA: PRINCIPIO, FIN Y PUNTOS ARGUMENTALES

El aspecto central del método de Syd Field es el esquema que el autor denomina el paradigma: un modelo, un bosquejo conceptual mediante el cual se hace posible visualizar la estructura de un guion como un todo. Según el paradigma un guion se divide en tres actos: El Acto I o *planteamiento*, el Acto II o *confrontación* y Acto III o

resolución, (de nuevo encontramos la disposición ternaria tantas veces mencionada). Los elementos que marcan la división en actos son los llamados puntos argumentales o plot points (en la figura, PA1 y PA2). Lo dicho se resume en el siguiente esquema:



Un punto argumental es un acontecimiento que cambia el sentido de la acción. Syd Field sostiene que en un guion debe contar necesariamente con dos puntos argumentales, un punto de giro al final del Acto I y un segundo punto de giro cerca del final del Acto II. En un guion hipotético de 120 páginas de extensión, Field sitúa el primer punto argumental entre las páginas 25 y 27, y el segundo punto argumental, entre las páginas 85 y 90.

Una vez dispuesto el material de acuerdo con lo que dispone el paradigma, el escritor de proceder, según Field, al desarrollo de la siguiente etapa: el diseño del *principio* del guion, del final y de los dos puntos argumentales. Para el autor, estas cuatro unidades constituyen la armazón básica del guion, los pilares sobre los que el guionista «cuelga» el material de su guion. Una vez diseñados con detalle cada uno de estos elementos que constituyen el paradigma, el trabajo de diseño debe incorporar los demás elementos del paradigma, lo que Field llama la *estructura*, que para el autor es lo más importante del guion. La biografía de los personajes es uno de los soportes de la estructura tal como la entiende el autor:

> ... la biografía del personaje hace un seguimiento de la vida del personaje desde su nacimiento hasta el momento en que su historia comienza. Escribirla ayudará a construir el personaje...

Field le recomienda a los escritores que redacten documentos que exploren los cuatro aspectos anteriormente señalados: el comienzo del guion, del fin y de los dos puntos argumentales en cuatro páginas de la manera siguiente:

- Una media página que describe la escena o secuencia de apertura.
- Una media página que describe la acción general del primer acto.
- Una media página que describe el primer punto argumental.
- Una media página que describe la acción general del segundo acto.
- Una media página que describe el segundo punto argumental.
- De tres cuartos de página a una página que describe el tercer acto.

Cada uno de los documentos mencionados por Field requiere de un trabajo creativo y reflexivo: la media página de apertura es una exploración del espacio y del tiempo en que ocurre la historia y, habría que agregar, del punto de ataque y del tono de la obra. Toda vez que se trata de un documento provisional, Field le pide al escritor que lo asuma como tal y esboce sus ideas con la conciencia de que las podrá modificar posteriormente. Lo importante, para el autor, es que el escritor dé los primeros pasos de la dramatización de su material. De manera similar, el escritor debe emprender la escritura de la acción general del primer acto, cuidándose de preparar el primer punto argumental, luego la escritura del punto argumental en sí, ubicándolo en tiempo y en espacio y detallando las acciones. Para la escritura de la media página que describe el segundo acto, Field tiene recomendaciones particulares:

> Piense un poco en su Acto II. ¿A dónde va su historia? ¿Qué les ocurre a su protagonista o personajes principales entre el primer plot point y el segundo plot point?

> Elija luego dos o tres obstáculos principales que generen conflicto dentro de la progresión de su historia. Elija estos incidentes asegurándose de que hagan avanzar la historia hacia el plot point al final del Acto II.

El segundo punto argumental merece, para el autor, un tratamiento similar, el escritor debe encontrar el lugar y el momento dónde ocurren los hechos, dramatizar estos hechos y mostrar lo esencial de la historia. Por último, debe encargarse del Acto III:

> Esto lo lleva al Acto III, la resolución. En este momento tiene unas tres páginas escritas. ¿Qué ocurre en el Acto III? ¿Qué le ocurre a su protagonista que lleva a la resolución de la historia? ¿Cuál es la solución? ¿Cómo termina? No los detalles, sólo las líneas generales. ¿Su personaje vive o muere? ¿Triunfa o fracasa? ¿Se casa o se divorcia? Escríbalo. Describa la resolución en términos simples. Podrá hacerlo en menos de media página.

Seguidamente, Syd Field se ocupa de las biografías.

LAS BIOGRAFÍAS

Una vez diseñada la estructura inicial descrita en el apartado anterior, Syd Field le recomienda al guionista que escriba la biografía de los personajes. El autor coincide con Lajos Egri en la necesidad de que el escritor elabore para cada personaje una biografía exhaustiva:

> ... la biografía del personaje hace un seguimiento de la vida del personaje desde su nacimiento hasta el momento en que su historia comienza. Escribirla ayudará a construir el personaje...

Una vez redactadas las biografías, el escritor, según Field, habrá encontrado la voz de su personaje, las particularidades de cada uno de ellos y habrá podido encarnar, de manera verosímil, los cuatro aspectos básicos que según el autor requiere la construcción de un personaje: el *imperativo dramático* (*dramatic need*), el *punto de vista del personaje*, los *cambios del personaje* y la *actitud del personaje*. Veamos lo que significa para Syd Field cada uno de estos aspectos

- El imperativo dramático es «lo que el protagonista quiere ganar, obtener, conseguir o alcanzar a lo largo del guión». Field no

distingue entre imperativos globales y abstractos, como el que le adjudica a Michael Dorsey de la película **Tootsie** (Sidney Pollack, 1882) que es el objetivo de «abrirse camino»), y metas específicas, como la de "Fast" Eddie Felson en **The Hustler** de Robert Rossen (1881), quien, según Field, busca «vencer a Minnesota Fast.

- El punto de vista del personaje es la expresión de su manera de ver el mundo. Según Field, todos tenemos un punto de vista, una suerte de filosofía personal que el autor propone resumir en una frase, como por ejemplo, «todo depende de la voluntad de Dios»
- El cambio del personaje es la transformación que experimenta el personaje en el transcurso del guión. Sin afirmar que todos los personajes deben cambiar, el autor se limita a pedirle al guionista tome nota de los cambios experimentados por los personajes y los describa para cada uno de los personajes
- Lo que Field denomina la *actitud del personaje* se refiere, según el autor, a la actitud que el personaje tiene como «persona». Field habla de las actitudes positivas y negativas, de la actitud de superioridad y de inferioridad, de la actitud crítica y la actitud ingenua. Al ámbito de la actitud Field incorpora estados de ánimo, la alegría o la tristeza, por ejemplo, y también elementos del carácter, la fortaleza o la debilidad, por ejemplo.

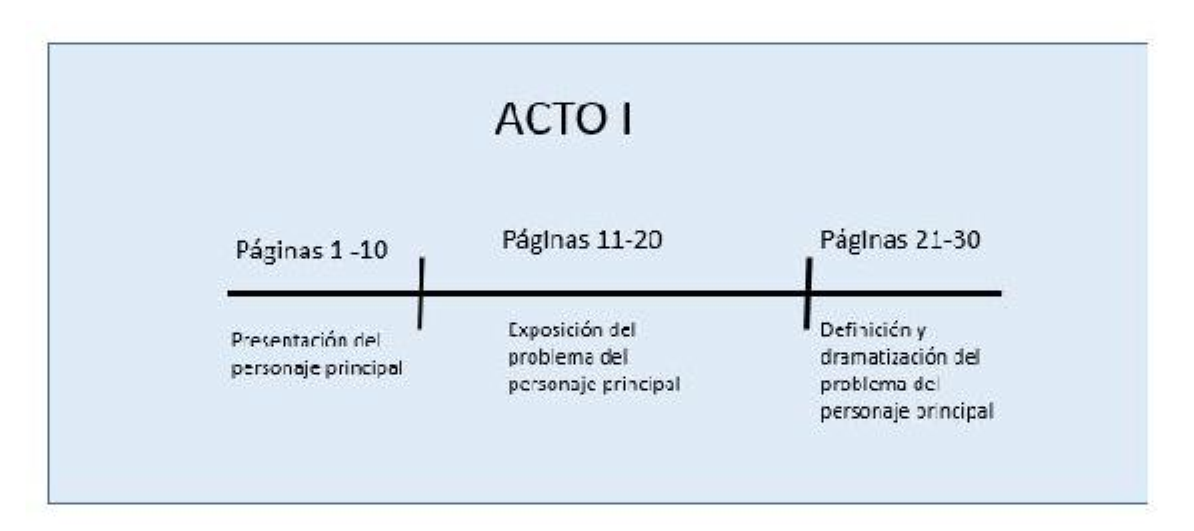
Syd insiste en la importancia de la investigación. Para el autor, la investigación, tanto de campo como bibliográfica, constituye el recurso que el escritor necesita para fortalecer el diseño del personaje. La biografía debe ser enriquecida por medio de la investigación. Demás está decir que, en algunos casos, este requisito es más que indispensable (piénsese, por ejemplo en una película como **Rain Man**, de Barry Levinson, de 1988).

LA ESTRUCTURA EN ACTOS

Según Syd Field, la escritura del guion en sí debe ajustarse a las exigencias del paradigma. La escritura debe tomar en cuenta la división del guion en tres actos. El escritor debe estructurar cada acto por separado, atendiendo a las especificidades del acto.

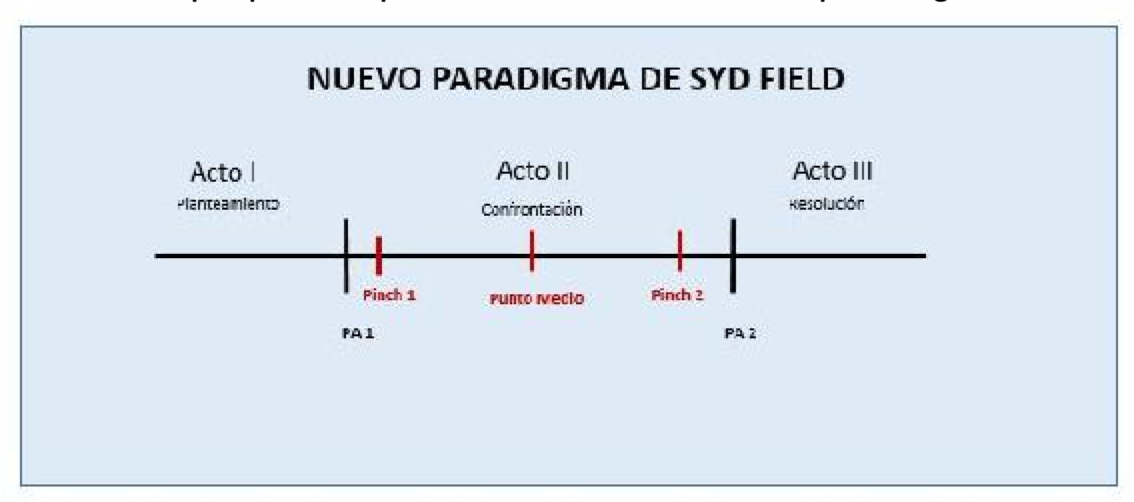
El Acto I, según Syd Field, abarca las primeras 30 páginas del guion y en él se establecen las condiciones iniciales de la historia (*setup*). Las primeras 10 páginas deben dar cuenta de la presentación del personaje principal, las 10 siguientes páginas deben exponer el problema (la *crisis* o *alteración*, diría Eugene Vale) y las últimas 10 páginas deben dedicarse al desarrollo de la mencionada alteración y deben llevar al personaje a la búsqueda activa de su objetivo, es decir, en procura de la resolución del imperativo dramático.

En la práctica, la estructuración del Acto I se lleva a cabo mediante la elaboración de una escaleta del acto para cuya estructuración el autor recomienda el uso de fichas que puedan eliminarse o cambiarse de lugar. Cada ficha contendrá unidades de acción que, posteriormente pueden convertirse –ya en la etapa de redacción del guion– en escenas o en secuencias del guion definitivo. No hay que olvidar que, de acuerdo con el paradigma de Syd Field, el final del Acto I contiene el primer punto argumental, que da un vuelco al sentido de la acción y que determina el desarrollo del Acto II. La estructura del acto I, según Field, es como sigue:



La escritura del Acto II el escritor debe realizarse con la misma técnica. Es de hacer notar que en sus obras posteriores Field introduce una variante del paradigma que bautiza con el nombre de *nuevo paradigma*. En el **nuevo paradigma** Field agrega nuevos

hitos al modelo anterior: lo que llama el *punto medio* o *midpoint*, un evento o incidente que conecta la primera y la segunda parte del Acto II, y los llamados puntos de enlace o *pinzas* (pinchs), cuya función es la de fortalecer el ensamblaje de la primera y segunda partes del Acto 2. Un esquema, en el que se han destacado los nuevos elementos agregados por Field, permite visualizar la estructura propuesta por el autor en su *nuevo paradigma*:



La escritura del segundo acto se lleva siguiendo la misma técnica que se utilizó para escribir el Acto I: las unidades de acción del Acto II se disponen en fichas que pueden ser reescritas o reordenadas a voluntad, hasta que se obtiene la estructura que satisfaga al guionista. Solo que en este caso el material de trabajo son las complicaciones de la acción. El escritor debe poner todo su esfuerzo en introducir elementos que dificulten y compliquen la búsqueda emprendida por el protagonista a partir del primer punto argumental y en diseñar las estrategias de este personaje para sortear las dificultades y las complicaciones.

La escritura del Acto III se lleva a cabo mediante la misma técnica de fichas. Se trata, en este caso, de cerrar todas las expectativas previamente abiertas en el guion. Y de organizar el material naturalmente para que conduzca hasta el final del guion y el cierre de la historia.

La fase final del trabajo, de acuerdo con la metodología del autor, se consagra a la escritura del guión propiamente dicho. En esta

fase, el escritor procede a rellenar el esqueleto generado en las etapas anteriores, cuidándose de respetar las restricciones y usos que impone el lenguaje cinematográfico (uso de acciones visuales, cualidad cinematográfica de los diálogos, etc.).

LA METODOLOGÍA DE ANTOINE CUCCA

DESCUBRIMIENTO DE LA IDEA

Antoine Cucca es un autor sistemático, cuyo método luce particularmente cartesiano y racional. Como para otros autores, el germen inicial de un guion se encuentra en la idea. Antoine Cucca habla de la idea en estos términos:

> Con las palabras 'idea cinematográfica' uno define el motivo de fondo, el contenido racional, cultural y fantástico que caracteriza la obra fílmica: el punto de partida, la primera condición interpretativa y creativa del autor; un mensaje rápido, sintético, de valor absoluto y universal, capaz de expresar los contenidos de la obra cinematográfica.

El hallazgo de la idea constituye el primer paso de la metodología de Antoine Cucca. Para Cucca la idea, debe cumplir ser *visual* (los elementos que vehiculan la idea deben poseer, desde un primer momento, la dimensión característica de lo fílmico); debe ser *emocional* (la idea debe sugerir o convocar emociones); la idea debe ser *creíble* (las consecuencias que se derivan de la idea deben ser aceptables, sin reserva, y los elementos narrativos asociados con la idea deben lucir posibles y naturales, tanto para el autor como, para el futuro espectador). Por último, la idea debe ser *universal*, es decir, debe aludir a situaciones que cualquier persona pueda comprender con facilidad y contener elementos que permitan la identificación de cualquier persona con aspectos del contenido implicado en la idea.

EL DISEÑO DEL ARGUMENTO

El *asunto* o *argumento* (*sujet*) proviene, para Antoine Cucca, del desarrollo exhaustivo de la idea a la luz de consideraciones estructurales. Cucca habla de la necesidad de construir una primera versión del guion que dé cuenta de los elementos argumentales básicos. La elaboración del argumento tiene como requisito el hallazgo del *tiempo en el relato*, de los *personajes*, de las *acciones* y de las *situaciones*.

Cucca aborda el asunto del tiempo con particular exhaustividad. Habla, en primer lugar, del *tiempo de la historia*, es decir, de la temporalidad referencial a la que remite la historia contada. Distingue, en segundo lugar, el *tiempo de la evolución de la historia*, o *tiempo diegético*, tiempo que recorta y organiza la trama a partir del tiempo de la historia. En tercer lugar, habla del *tiempo de la organización del drama*, que corresponde a la organización discursiva del tiempo de la historia, por ejemplo, si la manera de contar la historia es cronológica, acronológica, con una cronología alterada, etc.) Por último, Cucca se refiere al *tiempo en la composición escénica*, cuando el tiempo es visto atendiendo al valor compositivo de la temporalidad, en términos del ritmo, del valor de las pausas, de los apresuramientos, etc.

Para el argumento, el guionista debe tomar en cuenta el hecho de que, en las historias, o bien las acciones hacen descubrir a los personajes, o bien los personajes generan las acciones (es lo que llama el *análisis primario del personaje)*. A partir de allí, el escritor sabrá cómo se ubica el personaje de su guion con relación a las acciones que tienen lugar en el guion. En el fondo, de lo que se trata es de que el guionista se pregunte si está diseñando una película de personajes», o una «película de acción».

Lo último que debe despejar el guionista según Cucca, es saber cuáles son las *acciones de base* (aquellas que hacen avanzar la trama principal, ya mencionadas previamente) y cuáles son *acciones complementarias*, que completan las *acciones de base*.

La última fase para la elaboración del argumento debe consagrarse a las situaciones:

> Una situación es una unidad superior del relato, un estado característico determinado por el conjunto de acciones y personajes... En el relato fílmico las situaciones, consideradas aisladamente, disponen de un arco evolutivo relativamente cerrado, [y son] independientes las unas de las otras... Una situación es, por tanto, equivalente al capítulo de una novela...

Según Antoine Cucca, las situaciones de varios tipos, pueden ser de *situaciones de base* (si contienen por lo menos una *acción de base*) o *situaciones complementarias* (si constan solamente de acciones complementarias). Las situaciones complementarias constituyen un ornamento, un relleno que hacen el relato «más incisivo y variable». Para Cucca también las situaciones son susceptibles de ser divididas de acuerdo con los tres momentos dramáticos tantas veces mencionados y que el autor denomina, en su vocabulario particular, la *premisa,* conjunto de condiciones de los personajes al comenzar la situación, el *desarrollo* de estas condiciones que apuntan a la modificación y la *resolución*.

LA ESCRITURA DE LA ESCALETA

ESTRUCTURA Y FUNCIÓN DEL PERSONAJE

Para Antoine Cucca la construcción del personaje requiere, en primer término, del estudio del carácter del personaje y de sus necesidades. Cucca distingue entre *necesidades propiamente dichas* e *intenciones*, las primeras más «objetivas» que las segundas. El diseño del personaje exige también la estimación del comportamiento de cada personaje 1) *ante las acciones de los otros personajes*, 2) *frente los obstáculos* y 3) con *relación al lugar en que el personaje se desenvuelve*. Adicionalmente, el autor estima que la creación de personajes debe atender a los requerimientos de la diversidad, en varios grados, a saber: 1°, la *diversidad física*: 2° la *diversidad de objetivos*, 3° la *diversidad de comportamiento* y 4° las *diferencias de comportamiento en un mismo personaje.* . Según Cucca el personaje se revela en la historia a través de las acciones que modifican su comportamiento. La evolución del personaje puede

ser referida, en cada momento, a la *condición original del personaje*, a *su aspiración* o deseo y a la *realización* de dicha aspiración. Es necesario que el guionista establezca en la escaleta cada uno de estos elementos para cada uno de los personajes.

En una obra posterior de Antoine Cucca y Paola Foti, **La création des personnages,** el autor extiende y profundiza exploración de los personajes y considera muchas otras vertientes del problema. En primer lugar que la creación de personajes está mediada por el hecho de la eventual consideración de qué tipo de actor representará al personaje diseñado por el escritor: para Cucca, es diferente construir un personaje para un actor conocido y para una película de género, que construir un personaje de una película independiente, para un actor que no tiene una figuración pública. En cualquiera de los dos casos, Cucca estima que siempre es necesario construir al personaje exhaustivamente con la finalidad de diseñar posteriormente sus *acciones físicas* y sus *acciones emocionales*, de acuerdo con un esquema que nos hace recordar la *tridimensionalidad* de Lajos Egri y que comprende dos grupos de categorías: un primer grupo que comprende categorías *antropológicas*, *sociales*, culturales e *históricas*, y un segundo grupo que abarca el *aspecto físico*, el *carácter* y la *psicología*. Dentro de las categorías antropológicas Cucca y Foti incluyen elementos como la *religiosidad*, la *vestimenta*, las *características éticas* y *morales*, y las *relaciones del personaje* con aspectos del *mito*, de la *memoria*, de la *cultura*, de la *religión*, del *lenguaje*, de la *técnica* y de la *magia*. También incorporan a este grupo las relaciones del personaje con lo *familiar*, lo *económico* y lo *político*. En el aspecto social los autores toman en cuenta la *profesión* del personaje, la *clase social* a la que pertenece, la *estructura de su familia*, la *relación del personaje con su sociedad* y el nivel en el que se *ubica socialmente su vivienda*. En el aspecto cultural ubican elementos del *comportamiento*, del *lenguaje* y el *modo de vestir*. Dentro del grupo de categorías dedicadas a lo físico y a lo psicológico, los autores recomiendan una exploración general de los elementos predominantes en una y otra categoría.

EL LUGAR

Otro aspecto que debe ser considerado en la escritura de la escaleta es el espacio, tanto en el aspecto temático, como en el estructural. Con relación al valor *temático del espacio*, Cucca considera, en primer término, el valor *ideológico del espacio* (de cuál ideología «habla» el lugar escogido), en segundo término su valor *temático físico* (¿es una iglesia o un prostíbulo?) y en tercer lugar su *relevancia para el desarrollo de la acción* (cómo interactúa el espacio temáticamente con la acción que se desarrolla). Con relación al aspecto estructural, el autor le solicita al guionista que analice las determinaciones, tanto físicas como psicológicas, que hacen que un guionista escoja un determinado lugar pensando en el papel que jugará este espacio con relación a la acción. Tomando en cuenta todos estos aspectos, se procede a determinar la ubicación espacial de cada elemento de la escaleta.

ESTRUCTURA DE LA SITUACIONES

El siguiente paso en la construcción de la escaleta se refiere a la estructuración de las situaciones que la integran. Para completar este paso debe procederse, en primer lugar, a establecer el *contenido de cada situación*; en segundo lugar, a la *individualización de los elementos* que integran cada situación (personajes, acciones), y en tercer lugar, a la identificación de los elementos que distingue cada situación de las restantes. Esta individualización puede proceder por *analogía* (cuando se examina y se descompone el contenido de la situación) o mediante un *procedimiento de carácter inductivo*: el *lugar*, la *ocurrencia de determinados personajes*, la *causa* o el *efecto* de la acción, son elementos que confieren carácter individual a la situación y que hacen que sea diferente a otras situaciones.

En lo que se refiere a la exposición de las situaciones en el contexto de la escaleta, es necesario considerar los diferentes niveles de lectura del tiempo (como ya se dijo, el autor habla *del*

tiempo de la relación de la historia, del *tiempo de la evolución de la historia* y del *tiempo de la organización del drama*).

Por último, la escritura de la escaleta requiere, en primer lugar, de la elaboración de la *situación de comienzo* y, en segundo lugar, de la creación de las *situaciones sucesivas*, situaciones, que, según el autor, corresponderán a alguno de los tipos descritos en la siguiente tipología:

- *Situaciones de apertura*. Constituyen las premisas (en el sentido de Cucca) del desarrollo fílmico, el eje en torno al cual se mueve la historia. Abren expectativas inacabadas y se remiten a otras situaciones. La mayoría de las situaciones de un filme pertenecen a este tipo.
- *Situaciones conflictivas*. En las cuales se desarrollan los conflictos. Pueden ser principales o secundarias, según desarrollen conflictos de primer orden o conflictos secundarios.
- *Situaciones interlineales de transición*. Sirven de ligazón entre las situaciones conflictivas y las de cerradura. En ellas no se manifiestan los conflictos, sino la confrontación entre los caracteres de los personajes, el contraste entre su modo de actuar.
- *Situaciones de cerradura relativa*. Concluyen una situación de apertura o conflictiva. Constituyen el elemento «tranquilizador» de la estructura narrativa. Último paso en la elaboración del guion. Consiste en el «relleno» de la estructura dada por la escaleta. Con ella concluye el procedimiento de preparación de la escritura del guion propiamente dicho, último paso de la metodología de Antoine Cucca.

EL TRATAMIENTO DE SWAIN

En el capítulo titulado *The treatment outline* de su libro **Film Screenwriting: A practical Manual**, Dwight Swain resume lo esencial de una metodología que destaca por su pragmatismo. Resumimos los cinco pasos con que el autor se aproxima a la escritura del tratamiento de un guión y que ilustra muy bien la metodología de trabajo de este autor:

Paso 1. En primer lugar, el escritor debe ocuparse del anclaje de la acción en el pasado que antecede a la película. Para ello debe construir el *background*, el bagaje que remite y explica la conflictiva que se abordará en la historia relatada en el guión.

Paso 2. Seguidamente el escritor debe establecer los elementos fundamentales de la historia, a saber: *personajes*, *situaciones*, *escenarios de la acción*, *tonos* y *atmósferas*. En el caso de los personajes Swain recomienda:

a. Establecer el personaje tempranamente con el fin de que los espectadores lo conozcan y logren identificarse con él.

b. Establecer el *carácter* del personaje. Para Swain esto quiere decir:

b.1. Establecer la *impresión dominante*, es decir, los rasgos que generan la impresión inmediata que causa el personaje cuando se muestra por primera vez.

b.2 Establecer el *atractivo del personaje*, es decir, aquel rasgo que hará que el espectador se fascine por el personaje.

b.3. Establecer el personaje como una persona interesante, no solamente en términos de su atractivo, sino también de su *singularidad*.

b.4. Establecer potenciales:

b. 4.a El p*otencial físico* para la acción, aquello que permitirá que, a partir de algún momento, el personaje pase a las acciones físicas.

b. 4.b El *potencial de clímax*, tal como definimos esta capacidad en el capítulo precedente.

Paso 3. Establecer el *comienzo* o apertura del film. Para ello es indispensable diseñar:

a. El *gancho* (*the hook*). Un incidente o acción que provoque la suficiente curiosidad en el espectador como para que éste permanezca interesado en la historia.

b. El *compromiso* (the *commitment*), del personaje principal consigo mismo en su determinación de alcanzar el objetivo propuesto. Swain puntualiza:

> ... Ud. establece la pregunta unificadora de la historia: ¿Tendrá éxito el personaje en sus esfuerzos de lograr su propósito o no?... En verdad, a menudo es de sabios

construir sobre la base del compromiso de los personajes..

Paso 4. Planificar, las *crestas* (*peaks*) de la acción, puntos que marcan las confrontaciones del personaje principal en su lucha por alcanzar el objetivo y que tendrán lugar entre el comienzo y el final del tratamiento. Dichas confrontaciones se planifican:

a. Evitando lo predecible: el esfuerzo que hace el héroe por mejorar su situación debe culminar empeorando la situación.

b. Acentuando, entre dos soluciones posibles de una confrontación del personaje, la solución negativa la cual, según Swain, siempre resulta ser la más creíble

c. Espaciando las crisis: La tensión no puede nada más crecer «... Ud. necesita de valles entre sus picos».

Paso 5. Resolver las situaciones pendientes. Esto se lleva a cabo de dos maneras:

a. Liberando las tensiones creadas por dispositivos mecánicos o externos. La regla básica consiste en traicionar aquellas anticipaciones del espectador que luzcan previsibles: «Ud. calcula qué es lo que la audiencia espera... luego diseña una alternativa diferente».

b. Dando salida a las tensiones latentes en los personajes: «Ud. le da a cada personaje lo que él demuestra que merece, sobre la base, tanto de su competencia, como de su conducta«.

OTROS AUTORES

Otros autores y otros métodos han venido a engrosar la biblioteca de textos disponibles para quienes se interesan en la escritura del guion. La novedad de los métodos y de las teorías que se exponen en esos textos es variable, pero muchos de los autores mencionados siguen la tradición iniciada por Syd Field y replican, con variantes, la visión de Field de la estructura narrativa como una suerte de formato que «contiene» o «sostiene» un guion. Comentamos brevemente los trabajos de algunos de estos autores.

LA METODOLOGÍA DE ROBERT MCKEE

El trabajo más conocido del autor norteamericano Robert McKee está contenido en su obra **El guion** (En inglés: **Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting)**, una sonada actualización de la tradición iniciada por Syd Field. En esta obra, McKee, en primer lugar, procede a una revisión conceptual de los términos que más frecuentemente se utilizan para hablar de guiones y, en algunos casos, acuña una terminología pripia. Las nociones más relevantes para McKee dentro de su propuesta son:

1) *Estructura*, que el autor define como «Una selección de eventos de la vida del personaje compuesta en una secuencia estratégica con el objetivo de producir emociones específicas en el espectador y con la finalidad de expresar un visión específica del mundo». Tal como su antecesor Syd Field, McKee solapa la estructura de las acciones a la estructura narrativa, haciendo de la estructura de la **historia** y la estructura del **discurso** una misma cosa, tal como lo considera la generalidad de los autores de manuales norteamericanos, (ver el siguiente capítulo).

2) *Acontecimiento narrativo* (**Story event**) Para McKee un acontecimiento narrativo es un «evento que genera un cambio significativo en la situación de vida de un personaje y que es expresado y experimentado en términos de un valor».

3) *Valores narrativos* (**Story values**), según Mckee, «las cualidades de la experiencia humanas que pueden moverse desde lo positivo a lo negativo, o de lo negativo a lo positivo, de un momento a otro». McKee da por sentada la universalidad de dichos valores. Vale la pena hacer notar, sin embargo, que la idea de que todos los filmes (o todas las obras de creación) predican sobre valores universales es arriesgada y que hay filmes que, precisamente predican sobre la el carácter relativo los valores. Dos ejemplos interesantes son **Mar adentro**, de Alejandro Amenábar (2004), que aborda el polémico asunto de la eutanasia y, en otro registro, un filme como **Cuentos de Tokio** (Tōkyō monogatari, de Yasujiro Ozu (1953), que pone al espectador occidental en contacto con nociones de respeto y de vergüenza muy diferentes a las que

conocemos en nestra cultura. Es por esta razón que, en ocasiones, podemos experimentar como negativo lo que es considerado como positivo en un filme, o viceversa. Para McKee los *valores narrativos* miden el cambio en los *acontecimientos narrativos* y se alcanzan a partir del *conflicto* (como en otros autores, un término que se da por sentado y no es definido por el McKee).

4) Seguidamente McKee define cada uno de los elementos de la estructura narrativa: *escena* (una unidad más o menos contínua en el espacio y el tiempo, en la que los valores narrativos del personaje cambian); el *beat* (¿golpe de accion?), que es un intercambio entre la acción de un personaje y la correspondiente reacción; la *secuencia* (que es una serie de escenas); el *acto* (que corresponde a una serie de secuencias) y el *clímax* (en su acepción clásica).

5) McKee, en segundo término, estipula la existencia de lo que denomina el «triángulo narrativo», un esquema que modela las posibilidades «estructurales» en los guiones. Su modelo sitúa en los vértices de un triángulo imaginario tres tipos de composición narrativa: la *arquitrama* (una «estructura» que dispone sus elementos a la manera de Syd Field); la *minitrama* (una variante de esta «estructura» en la que, tanto la acción, como los conflictos, se reducen a su mínima expresión) y la *antitrama*, una «estructura» en la que se irrespetan las «leyes» clásicas de la dramaturgia de guiones (la de Syd Field), en la búsqueda de efectos poéticos y de extrañamiento. La distinción de McKee es de utilidad, ya que le proporciona al guionista un marco general que lo orienta con relación su escogencias estructurales a la hora de escribir un guion. El modelo, sin embargo, no permite explicar, por ejemplo, por qué **Bad Timing**, (De Nicolas Roeg (1980) una película que cuenta una historia tradicional alterando el orden cronológico y **Extraños en el paraíso** (Jim Jarmush, 1984), una película que cuenta una historia en el orden convencional, pero cuya anécdota es mínima, son ambas consideradas «antitramas» por el autor, siendo que en la primera película solo se altera el orden discursivo, y en la segunda película solo se viola la convención de que el guionista debe desarrollar un gran conflicto central, a la manera de Field. La falta de rigor del modelo parece provenir del solapamiento y la falta de

distinción, frecuente en los autores norteamericanos, de la estructura de la historia y la estructura del discurso, como ya comentamos.

6) El concepto de «premisa» formulado por Lajos Egri es sustituido, en Robert McKee, por la noción de «idea controladora» («Una única oración que expresa cómo y por qué la vida cambia de una condición inicial a una final»). McKee realiza aportes interesantes, por ejemplo, el de que la dinámica de la progresión dramática tiene como polos las cargas positivas y negativas que están en juego en la historia, aunque su noción de idea controladora es menos precisa y menos operacional que la de Egri.

7) Los pasos restantes del método de McKee son los clásicos. El autor le recomienda al escritor que diseñe un *protagonista* que esté dispuesto a obtener lo que desea *consciente* o *inconscientemente* (la inclusión de lo incosciente como motor de la acción es un gran avance con relación a otros modelos); McKee le pide también al guionista que tome en cuenta los *riesgos* que el protagonista está dispuesto a correr como una medida de la intensidad de su determinación de lograr su meta; adicionalmente, McKee analiza el diseño del *incidente incitador* (equivalente al «detonante» o al «llamado» a la aventura), como comentaremos más adelante.

8) Finalmente, McKee habla de la importancia que en el guion reviste el tejido entre la trama principal (*Main Plot*) y las subtramas (*subplots*) y recomienda a los escritores el diseño de la *crisis*, el *clímax* y la *resolución,* con un acercamiento muy cercano al de Eugene Vale.

EL MÉTODO DE BLAKE SNYDER

Otro método reconocido y ampliamente difundido es el de Blake Snyder, tal como ha sido expuesto en de su libro **Save the Cat**. Se trata de un enfoque estrechamente ligado a la industria hollywodense que se concentra en tres aspectos centrales de la escritura de guiones: en primer lugar la *logline*, en segundo lugar, la

escogencia del género y, en tercer lugar, la «estructura» . Demos un vistazo a estos tres aspectos.

EL LOGLINE

El *logline* es una breve descripción de la película (que consta de una o dos oraciones) que engancha al lector y enuncia el conflicto central. No se trata, como en Lajos Egri, de una brújula dramática para la escritura, sino de un vistoso aparador que permite pensar (y eventualmente exhibir) la futura película, y que informa quién es el protagonista, quién es el «muchacho malo» (o cuáles son las fuerzas conflictivas) y qué tiene de excepcional el enfrentamiento entre ambos. Este resumen, extremadamente sintético y funcional, debe tener algún *sesgo irónico*, debería inducir una *imagen poderosa* en el lector y debe incorporar un título atractivo. Un buen *logline* comunica una idea de los valores de producción que tendrá el futuro filme y, al igual que la *premisa* –aunque no con la precisión lógica de esta última– le proporciona al escritor una idea de hacia dónde debe apuntar la escritura.

LOS GÉNEROS SEGÚN BLAKE SNYDER

Snyder establece una decena de categorías que, según él, describen los mecanismos dramáticos y narrativos principales de la mayoría de las películas. Cada categoría tiene elementos invariantes de la historia, tipos fijos de personajes, y temas y situaciones específicas. Las de Snyder categorías son:

1) *Un monstruo en casa* (*Monster in the house*). Se trata de aquellos filmes (y guiones) cuyo conflicto es generado por una presencia monstruosa que amenaza a uno o a varios personajes confinados a un espacio cerrado. En este tipo de filmes, el monstruo suele haber nacido a partir del error cometido por algún personaje, como consecuencia de una falla, o de un *pecado* y a veces tiene una connotación simbólica. Esta categoría de Snyder se relaciona con una clase más amplia de historias que narran el enfrentamiento en general de uno o más personajes con seres monstruosos y que

el estudioso de la literatura Christopher Booker llama *La superación del monstruo* (*Overcoming the Monster*), en su libro **The seven basic plots**. Snyder considera cinco subcategorías de la categoría *Un monstruo en casa*, tomando en consideración el tipo de *monstruo* que aparece en la historia. Estas categorías son: El *monstruo propiamente dicho* (**Alien**, Ridley Scott, 1979); *El monstruo doméstico* (**Fatal atraction**, Adrian Lyne, 1987); El monstruo serial (**Scream**, Wes Craven, 1996); El *monstruo sobre natural* (**The ring**, Gore Verbinsky, 2002) y el *monstruo nihilista* (**American psycho**, Mary Harron, 2000) a los que podrían ser agregados. La categoría de Snyder podría quizás ser ampliada con otras subcategorías de monstruos, por ejemplo, *monstruos mitológicos* (**El ritual**, David Bruckner, 2017); *monstruos biológicos* (**Contagion**, Steven Soderberh, 2011); *monstruos mentales* (**Sublime**, Tony Krantz, 2007), etc. Quizás la descripción exhaustiva de esta categoría solo pueda ser alcanzada cuando se agote nuestra capacidad de imaginar nuevos tipos de monstruo.

2) *El vellocino de oro* (*Golden Fleece*). Esta categoría comprende las historias de búsqueda aventurera, generalmente protagonizadas por un personaje (o un grupo de personajes) que emprende un viaje en procura de cierto bien que consideran valioso y que suele ser recompensado, en lo externo, con la obtención del bien deseado y, en lo interno, con algún aprendizaje que resulta de la experiencia del viaje. Esta es quizás la más conocida de las categorías formuladas por el autor, también la más ilustrada, porque corresponde al modelo, harto estudiado, del *viaje del héroe*, que comentaremos más adelante. Snyder también asigna subcategorías a la categoría del *vellocino de oro*: la (clásica) subcategoría *épica* (**El Señor de los Anillos**), Peter Jackson, 2001; la subcategoría *deportiva* (**Hermano**, Marcel Rasquin, 2010); la la *aventura protagonizada por amigos* (**Diarios de Motocicleta**, Walter Salles, 2004); el *viaje en solitario* (**Barry Lindon**, Stanley Kubrick, 1975) y la subcategoría de *asaltos*; (lo que en inglés se llama el género*Caper*), como por ejemplo, **Jungla de asfalto** (John Huston, 1950). Otra subcategoría que podría ser considerada es la de *aventuras mixtas*, cuando se desarrollan varias aventuras simultáneamente, en mundos

paralelos, como por ejemplo en **Inception** (Christopher Nolan, 2010).

3) *Fuera de la botella* (*Out of the bottle*). La idea de la lámpara maravillosa del cuento «Aladino» incluido en *Las Mil y Una Noches* probablemente fue la inspiradora de la tercera categoría formulada por Snyder. La categoría se refiere a aquellos filmes en lo que el *deseo* de un protagonista desemboca en algún tipo de *encantamiento* que trae como resultado algún tipo de *lección*. Snyder considera diferentes tipos de lámpara o «botella»: la *botella del cambio de cuerpos* (**Peggy Sue Got Married**, Francis Ford Coppola, 2010); la *botella que resulta de una maldición* (**Practical Magic**, Griffin Dune, 1998); las *botellas surreales* (**It's a wonderful life**, Frank Capra, 1946); las *botellas angélicas* (**Bruce Almighty**) y las *botellas objetuales* (**The Nutty Professor, Jerry Lewis, 1963)**. Quizás podríamos agregar otro tipo de «botellas», por ejemplo, las *botellas hipnóticas* (**Shalow Hall**, Bobby Farrelly y Peter Farrelly, 2001) y las botellas mágicas (**Alice**, Woddy Allen, 1990).

4) *Un tipo en problemas* (*Dude with a problem*). La categoría *un tipo en problemas* corresponde a aquellas historias en las que un individuo común es arrojado súbitamente a una situación excepcional, una categoría de relato que nos es familiar desde la **Metamorfosis** de Franz Kafka. Lo que es característico de esta categoría es la participación de una persona inocente en un evento que repentinamente trastoca su vida y lo lleva a intervenir en una lucha en la que se ve obligado a defenderse hasta las últimas consecuencias. Snyder considera varias subcategorías asociadas a diferentes tipos de problemas: *problemas domésticos* (**Misery**, Rob Reiner, 1990); *problemas debidos al espionaje* (**El Día del Condor**, Sydney Pollack, 1975); *problemas con la ley* (**El Fugitivo**, Andrew Davis, 1993); problemas derivados de la naturaleza (**Gravity**, Alfonso Cuarón, 2013: *problemas de envergadura épica* (**The day after**, Nicholas Meyer, 1983). En realidad, esta categoría podría ser ampliada con problemas de variado tipo, por ejemplo, *problemas citadinos* **(After hours**, Martin Scorsese, 1985); problemas existenciales (**Pierrot Le Fou**, Jean-Luc Godard, 1965) y muchos otros.

5) *Ritos de pasaje* (*Rites of passage)*. Esta categoría es una suerte de particularización de lo que se denomina usualmente el género *Coming of age*, subcategorizado de a partir de diferentes tipos de «crecimiento ». Cada una de las subcategorías de Snyder refiere a un tipo de crisis personal, a un pasaje entre dos etapas de vida. Las categorías de Snyder son: el *pasaje de la mitad de la vida* (**10**, Blake Edwards, 1979); el *pasaje de la separación* (**Historia de un matrimonio**, Noah Bauchman, 2019); el *pasaje a la muerte* (**All that jazz**, Bob Fosse, 1979) ; el clásico *pasaje de la adolescencia a la adultez* (**An education**, Lone Sherfig, 2009) y el *pasaje de las adicciones* (**Don Jon**, Joseph Gordon-Levitt, 2013). Hay otros pasajes que han recibido la mayor atención en el cine contemporáneo y que valdría la pena agregar al listado de Snyder, como por ejemplo el *pasaje a la revelación pública de la homosexualidad* (las películas de esta subcategoría podrían ser llamadas *películas sobre la salida del armario*), por ejemplo **But I'm a cheerleader** (Jamie Babbit, 1999). Otra posible subcategoría podría ser la que considera el *pasaje al ejercicio de la femineidad independiente*, por ejemplo, **Home again** (Hallie Meyers-Shyer, 2017).

6) *Amor fraterno* (*Buddy love*). Para el autor de *Save the Cat* esta categoría corresponde a películas que cuentan historias de personajes necesitados de amor fraterno (o no tan fraterno). Se trata de personajes que encuentran o resultan acompañados por otro personaje que los complementa (su «media naranja», por decir), pero cuya relación con dichos objetos de amor se complica. Las historias de *amor fraterno* hablan de los conflictos surgidos de estas complicaciones. Snyder considera los siguientes subcategorías: *amor con una mascota* (**The black stallion**, Caroll Ballard, 1979); *amor profesional* (**Butch Cassidy and the Sundance Kid), George Roy Hill, 1969)**; *amor de comedias románticas* (**Noting Hill**, Roger Michell, 1999); *amor épico* (**Lo que el viento se llevó**, Victor Fleming, 1939) y *amor prohibido* (**Brokeback Mountain**, Ang Lee, 2005). Podríamos pensar en otras subcategorías provenientes de las películas que se acoplan al creciente desarrollo tecnolígico, por ejemplo, la subcategoría de *amores virtuales* (**Her**, Spike Jonze,

2013; **Ex Machina**, Alex Garland, 2015). Esta subcategoría, por lo demás, podría ser un caso particular de una subcategoría más general que quizás podría llamarse la subcategoría de *amor por un objeto* y que podría incorporar películas como, por ejemplo,**De tamaño natural** (Luis García Berlanga, 1974), **One touch of Venus** ((William A. Seiter, 1948) o **Mannequin** (Michael Gottlieb, 1987).

7) *¿Por qué lo hizo?* (*Whydunit*). Esta categoría comprende las historias detectivescas, en un sentido amplio. Se trata de filmes en lo que hay un secreto que alguien busca develar y que, en algún momento, desembocan en un revés que revela una aspecto oscuro de la historia. Las subcategorías que considera Snyder en este caso son: La subcategoría *política* (**JFK**, Oliver Stone, 1991); la subcategoría *fantástica* (**Who framed Roger Rabitt**, Robert Zemeckis, 1988); la subcategoría *policial* (**Se7en**, David Fincher, 1995); la subcategoría *mística* (**La conversación**, Francis Ford Coppola, 1974) y la subcategoría *noir* (**Farewell my lovely**, Dick Richards, 1975).

8) *Un «tonto» triunfador* (*Fool triumphant*). El «tonto» al que se refiere Snyder es un personaje de alguna manera sin brillo, perdedor, desubicado, un antihéroe aparentemente sin remedio, que no parece tener niguna posibilidad de alcanzar sus metas y que se mueve en un medio que le es extraño u hostil, que lo subestima o lo rechaza. El «tonto» experimenta algún tipo de transmutación, y en general, finalmente triunfa. El autor formula varias subcategorías: *el «tonto» del mundo político* (**Being there**, Hal Ashby, 1979); el *tonto clandestino* (**Tootsie**, 1982, Sydney Pollack); el *tonto considerado como tal por la sociedad* (**Forrest Gump**, Robert Zemeckis, 1994); el *tonto sacado del agua* (**Legally Blonde**, Robert Luketic, 2001) y el *tonto sexual* (**The 40-year old virgin**, Judd Apatow, 2005). Quizás no debería dejarse aguera una subcategoría importante: la del *tonto romántico* (**Punch-drunk love**, Paul Thomas Anderson, 2002) o **Cyrano**, Jean-Paul Rappeneau, 1990).

9) *Institucionalizado* (*Institutionalized*). Dentro de esta categoría se ubican películas que se refieren a instituciones y, sobre todo, al tema de la obediencia o desobediencia a las reglas de una determinada estructura institucional, bien sea físicamente

constituida o una institución virtualmente conformada por una ideología. Las subcategorías de Snyder son: la *institución militar* (**Mash**, Robert Altman, 1970); la *institución familiar* (**El Padrino**, Francis Ford Coppola, 1972); la *institución privada* (**One flew over the cuckoo's nest**, Miloš Forman, 1975) y la *institución preceptiva*, que en general es encarnada por un mentor (**Whiplash**, Damien Chazelle, 2014) y, por último, la *ideología institucionalizada* (**Crash**, Paul Haggis, 2006).

10) *Superhéroe* (*Superhero*). Esta categoría atañe al cine de superhéroes. El autor postula la existencia de las siguientes subcategorías: El *superhéroe de la vida real* (**Raging Bull**, Martin Scorsese, 1980); El *superheroe proveniente de la literatura* (**Las crónicas de Narnia**, C. S. Lewis 2005); *El superhéroe fantástico* (**The Matrix**, Lana Wachowski y Lilly Wachowski, 1975); *El superhéroe popular* (**The adventures of Robin Hood**, Michael Curtiz y William Keighley, 1938) y *El superhéroe de comics* (**Batman**, Tim Burton, 1989).

LA ESTRUCTURA NARRATIVA EN BLAKE SNYDER

El trabajo de Blake Snyder está dedicado, en tercer lugar, al aspecto que concentra el interés de casi todos los autores norteamericanos de manuales de escritura de guiones: la formulación de un modelo de estructura narrativa que sirva de «horma» para la escritura. El modelo presentado en el libro **Salva el gato**, que él denomina *Beat sheet*, usualmente traducido como *hoja de tiempos*, pero que quizás sea mejor llamar *hoja de eventos* es una plantilla, similar al paradigma de Syd Field. La otra fuente del trabajo de Snyder proviene de las ideas del mitólogo Joseph Campbell expuestas en su publicación cimera **El héroe de las mil caras**, de acuerdo con el cual, muchos relatos épicos en el mundo obedecen a un patrón que, en una versión resumida, consta de los siguientes estadios:

- *El mundo ordinario*. Corresponde al universo usual del héroe antes de que comience la aventura.

- *La llamada de la aventura.* El futuro héroe recibe el llamado que le conducirá a un país desconocido.

- *Rechazo de la llamada*. El héroe se muestra reticente frente a la llamada. En principio, no la toma en cuenta.

- *La aceptación de la llamada y encuentro con el Mentor*. El héroe acepta la aventura y, en el momento de la partida, demanda la ayuda de un guía espiritual. El guía le da consejos y, eventualmente, le suministra instrumentos de poder.

- *El cruce del primer umbral*. El héroe ingresa en un mundo especial o mágico.

- *Pruebas, aliados y enemigos*. Tienen lugar las primeras pruebas para el héroe y el encuentro con ayudantes y oponentes.

- *El ingreso a la cueva más profunda*. El héroe se acerca al final de su viaje. Se enfrenta al guardián de la entrada.

- *La prueba suprema y glorificante*. El héroe se enfrenta a su mayor prueba en el viaje, sobre todo en el ámbito interno.

- *La recompensa*. El héroe supera la prueba suprema y obtiene una recompensa.

- *El camino de vuelta*. El héroe abandona el territorio excepcional y emprende el regreso a casa.

- *La resurrección*. El héroe se enfrenta a su desafío final (generalmente al antagonista) y hace uso de lo aprendido en la prueba suprema para vencerlo.

- *El regreso con el elixir*. El héroe regresa a casa y utiliza sus ganancias externas e internas (el «elíxir») en beneficio de los suyos,

El trabajo de Snyder se alimenta claramente del trabajo de Campbell y de autores como Christopher Vogler, seguidores de este último. La *hoja de eventos* de Snyder consta de los siguientes pasos o *beats:*

1) *Imagen de apertura* (*Opening image*). El guion debe (o puede) comenzar con una imagen fuerte que comunique a espectador el tono de la película. Snyder sugiere que ubique esta información en la página 1 del guion.

2) *El establecimiento del tema.* (*Theme stated*). Para Snyder, la página 5 del guion debe contener la información que permita

comunicar al espectador cuál es el tema que se explorará en la película.

3) *El planteamiento* (*Setup).* El autor destina las 10 primeras páginas del guion al planteamiento global de la historia. El escritor debe presentar el universo de la historia, al personaje principal y a los personaje secundarios.

4) *El catalizador* (*Catalist*). Es el nombre que Snyder le da al *incidente incitador*, un incidente que crea una disrupción en la vida común del protagonista. Para Snyder el *catalizador* se ubica en la página 12.

5) *El debate.* Corresponde a lo que en el modelo del *Viaje del Héroe* se denomina el rechazo al llamado. El héroe duda de si debe o no emprender el viaje. Para Snyder el *debate* se ubica entre las página 12 y la página 25.

6) *La entrada en el segundo acto* (*Break into two*). Snyder asume que el Acto II está dedicado a las complicaciones, la entrada en el segundo acto es equivalente al ingreso al mundo extraordinario en el modelo del *Viaje del Héroe*. Para Snyder la *Entrada al Segundo Acto*tiene lugar en la página 25.

7) *Historia B* (*B story*). Lo que Snyder llama la *Historia B* corresponde a lo que generalmente se llama la subtrama de amor (o la subtrama de la relación del protagonista con el *mentor*), también como lo considera la autora norteamericana Linda Seger. La *historia B* generalmente se dedica a la relación del personaje principal con otro personaje que cuestiona su manera de ser y de actuar. Para Snyder la *Historia B*comienza en la página 30.

8) *Juegos y diversión* (*Fun and games*). Para Snyder la entrada al Acto II comienza con corto período en el cual el personaje ejerce sus capacidades y destrezas en el nuevo territorio. Para Snyder este momento de la historia se cuenta en el guion entre las página 30 y la página 55.

9) *Punto medio* (*Midpoint*). En el punto medio ocurre un gran cambio en la historia, lo que en el lenguaje de Syd Field sería un *punto de giro*. En el *Punto Medio* del guion las cosas comienza a funcionar de otra manera. Para Snyder el *Punto Medio* se ubica en la página 55.

10) *Los Chicos Malos se aproximan* (*Bud Guys Close In*). Para Snyder, entre la página 55 y la página 57 del guion las fuerzas antagónicas de la historia se ponen en movimiento (o aumentan en intensidad). En adelante, con el paso del tiempo aumentan los riesgos para el protagonista.

11) *Todo está perdido* (*All is lost*). A la altura de la página 75 el protagonista sufre un revés que lo pone al borde de la derrota (o de la muerte). En cada género cinematográfico, esa derrota aparente adopta una forma diferente, siempre ligada al fracaso, a la pérdida de la ilusión, a la resignación frente a algún tipo de «muerte».

12) *La noche oscura del alma* (*Dark Night of The Soul*). De la página 75 a la página 85 el escritor da cuenta de las consecuencias que tiene para la interioridad del protagonista la derrota inminente. Se trata del momento en el que el personaje principal toca fondo y debe revisarse profundamente sus valores, sus objetivos, o sus fallas.

13) *Entrada en el Tercer Acto* (*Break into three*). En la página 85 el protagonista discierne por primera la luz al final del tunel. Esta posibilidad naciente reaviva las esperanzas y constituye la entrada al Acto III.

14) *Final* (*Finale*). Snyder ubica el final entre las páginas 85 y 100 (bajo el supuesto de que al guion tenga una extensión de 110 páginas). En el final se resuelven todos los problemas externos. El protagonista recoge los frutos de lo que ha aprendido.

15) *Imagen final* (*Final Image*. Una imagen final, a la altura de la página 110, sirve de cierre, tanto de la anécdota que cuenta la historia, como del tema. Podría decirse también que esta imagen final, idealmente, termina de darle forma a la premisa.

MÁS (Y MENOS) MODELOS

La revisión de modelos termina aquí. Resta decir que las aproximaciones a la escritura del guion tienen un alto nivel de redundancia y algunos puntos de singularidad. Quienes quieran conocer versiones del paradigma de Syd Field -anteriores y sobretodo posteriores- pueden recurrir a incontables nombres y a

incontables modelos, algunos más felices que otros. La mayoría de los autores se agrupa del lado del paradigma de Syd Field o del modelo del *Viaje del Héroe*): allí están los trabajos de Christopher Vogler, de Michael Hauge, de Linda Seger, de Dan Harmon, de John Truby, de Peter Dunne, de Mary Shomon, de Paul Joseph Gulino, de Frank Daniels y de muchos más. Del lado de quienes proponen aproximaciones alternativas, hay algunos nombres: Dan Decker, Melanie Anne Phillips y Chris Huntley. Quienes quieran conocer todos estos trabajos a fondo, quizás pueden hacer de los comentarios previos un abreboca.

DE LA HISTORIA AL DISCURSO

FÁBULA Y TRAMA

Referir una historia no es solamente mostrar el mecanismo que une personajes, conflictos y acciones, sino, además, construir un relato capaz de hacer atractiva la historia por la manera cómo ella se cuenta. Los estudios realizados por los formalistas rusos constituyen, en este sentido una invalorable ayuda, pues muestran las constantes que rigen las relaciones de la historia (o de la fábula, como fue denominada por ellos), con la estructura final de la obra (en nuestro caso, un guión). Esta estructura final es el resultado de una selección de los acontecimientos de la historia. Y hay que tomar en cuenta que la historia, a su vez, tiene su propia estructura.

Un relato es un arreglo de datos estratégicamente dispuestos, ordenados de cierta manera y contados de acuerdo con determinadas modalidades narrativas, con la finalidad de que el lector (y luego el espectador) infiera la fábula. Los formalistas rusos, con Víktor Shklovski a la cabeza, llamaron *syuzhet* a esta organización del material de la fábula, término que a menudo se traduce con el nombre de *trama*. Si la fábula es aquello que se cuenta y que finalmente el espectador reconstruye como historia posible, la trama es el rompecabezas que el guion propone para que el espectador deduzca la fábula. Por tanto, estructurar un guion, es proponer un esquema dinámico (y no, simplemente, hilar una sucesión de acontecimientos). Es, en primer lugar, dibujar el paisaje de un futuro rompecabezas y, posteriormente recortar sabiamente las piezas del rompecabezas. Tanto el teórico norteamericano David Bordwell como, en un sentido cercano, el semiólogo italiano Umberto Eco han formulado, cada cual a su manera, algunas aproximaciones que pueden ser muy útiles a la hora de estructurar el guión. Las esbozaremos brevemente.

La primera observación importante proviene de la identificación de las modificaciones que un guionista introduce en un guion cada vez

que procede a contar una historia previamente creada. Cuando el guionista construye la trama omite, recalca, repite, comprime, distiende, anticipa o retarda información sobre la fábula, con la finalidad de inducir en el espectador efectos de variado tipo. La omisión de una información crucial (por ejemplo, el desenlace de una acción que venía ejecutando el personaje) hace que el espectador necesariamente produzca diferentes hipótesis en relación con los datos que le han sido omitidos. El retardo de una información importante tiende a generar suspenso (¿qué habrá pasado con la muchacha amarrada a los rieles del tren?). La brusca liberación de una información omitida, genera sorpresa. La trama es el espacio para la manipulación. A través de la manipulación del conocimiento y de los sentimientos es como llega la historia al espectador.

El principal problema de los manuales de escritura de guiones, y en general de la preceptiva que popularizó Syd Field, proviene de la confusión entre la estructura de la trama y la estructura de la fábula (o, si lo decimos con los términos de Gérard Genette, la confusión entre la estructura de la historia y la estructura del discurso): tanto el paradigma de Field, como la generalidad de los modelos posteriores, asumen que la «estructura» de la que hablan los modelos puede dar cuenta, a la vez, de la organización de la fábula y de la organización del trama. Pero organizar la fábula y «tramar» son dos asuntos diferentes, no es lo mismo la organización lógica de una historia, que la organización estratégica que cada cual hace para contarla.

Algunas de las operaciones que realizamos para contar las historias más eficazmente han sido estudiadas ampliamente, pues forman parte de la forma usual de relatar las historias y están presente, tanto en las estrategias cotidianas de contar cuentos, como en las técnicas específicas para escribir guiones. En este sentido son muy valiosos los trabajos del narratólogo Gérard Genette, los cuales, aunque inicialmente surgieron en el ámbito del análisis literario, muy pronto encontraron su aplicación en el análisis del relato fílmico. Les doy un breve vistazo.

LA VOZ

Narrar implica, en primer término, inventar una voz narradora, circunstancia a la que se someten todos lo que han tenido la experiencia de escribir un relato de ficción: cada relato tiene su manera de ser narrado, su ritmo y su tono y detrás de estas escogencias, se oculta la figura discursiva del narrador, un fenómeno de voz, al decir de Genette.

El tránsito entre el guion literario y el filme acabado revela en el cine el síntoma de una singularidad que ha sido la base de una larga polémica: aquella que gira en torno a la existencia de narradores en el cine o, más aún, que reflexiona en torno al hecho de si el cine puede explicarse bajo las consideraciones de una teoría diegética (es decir, como acto narrado por un narrador) o, por el contrario, de una teoría mimética (como imitación, a la manera del teatro, de un mundo ficticio). Pero cuando el filme es todavía guion, la polémica no tiene cabida: el soporte literario en este estado previo del film no admite discusiones, nos encontramos directamente con la existencia de un narrador.

¿Qué opciones tiene el escritor sobre su narrador? En primer lugar, tiene opciones de nivel. Puede decidir contar su historia directamente a través de acotaciones y diálogos, o puede establecer niveles más profundos de narración, por ejemplo, al designar como narradores a uno o varios de sus personajes (Ejemplo paradigmático: el filme **Rashomon**, de Akira Kurosawa, de 1950). En el primer caso se tiene un narrador *extradiégetico*, término que, según el neologismo ya universalizado por Gérard Genette, designa a aquel narrador que figura como instancia productora del relato principal (y que es el caso más frecuente, el productor de las acotaciones y los diálogos en el guion de cualquier film narrativo tradicional). Correlativamente, Genette llama narrador *intradiegético* a cualquier personaje narrador que produzca un relato anidado dentro del relato primero, esto es, a cualquier personaje que es representado en el acto de narrar. El relato producido en este último caso es denominado por Genette *metadiégesis* o relato *metadiegético*.

¿Cuáles son las reglas que rigen el uso de estos niveles? O más aún, ¿podríamos hablar de reglas? Dos consideraciones: en primer lugar, es innegable que desde su comienzo, el cine ha establecido códigos con base en el uso y la aceptación: en segundo lugar, dichos códigos son abiertos, en el sentido de que cada nuevo texto (cada filme y cada guion) tiene la posibilidad de establecer modificaciones y proponer expansiones del código. Dentro de esta perspectiva, enumeremos algunas convenciones de frecuente uso en el manejo de los niveles narrativos.

–Desde el punto de vista del lenguaje cinematográfico, el cambio de narrador cuenta con convenciones bastante generalizadas: un primer plano seguido por una disolvencia suele constituir la articulación de paso entre la historia del primer nivel y la historia relatada verbalmente (o inclusive pensada o imaginada) por un personaje. En oportunidades la disolvencia es sustituida por un corte directo, pero muchas veces el señalamiento de la delegación en nuevo narrador se realiza a través de la escala. Estas convenciones pueden ser tomadas en cuenta en la escritura del guión.

– El uso de la denominada *voice-over* (o voz de un narrador superpuesta a la imagen), es un recurso claro de señalamiento del narrador y permite señalar con claridad el nivel de narración. Este tipo de delegación narrativa puede ser tomada en cuenta por el guionista, siempre y cuando no se haga uso abusivo de ella.

– También se ha hecho convencional el marcaje del comienzo y el final de un relato metadiegético, por lo que al final de un tal relato es pertinente el regreso al comienzo de la situación enunciadora, por ejemplo, mediante el remate de la historia metadiegética en boca del personaje narrador.

– Una vez establecida la situación metadiegética, ésta se mantiene hasta que se opere nuevamente un cambio de narrador. La violación de esta convención (la cual se enmarca dentro de las figura denominada *metalepsis* por Genette) suele provocar un efecto de extrañamiento y suele ser evitada en la narrativa clásica. No obstante, se trata de una figura que puede ser utilizada por el guionista cuando aborda estructuras narrativas no clásicas.

En todos los casos anteriores, lo importante es que los niveles narrativos se estructuren con claridad, de manera que el lector pueda identificar los diferentes estratos narrativos y sus correspondientes narradores. Un vistazo a las funciones que suelen desempeñar los relatos metadiegéticos sirven para ubicar al escritor frente a un menú de posibilidades del cual no siempre tiene conciencia: un relato de segundo nivel puede cumplir una función explicativa (señalando una causalidad entre los acontecimientos relatados en la metadiégesis y aquellos que ocurren en la diégesis); puede desempeñar una función predictiva (los acontecimientos de la metadiégesis pueden indicar, no las causas previas, sino las posteriores consecuencias de la situación diegética); puede llevar a cabo una función temática (el eslabón entre diégesis y metadiégesis puede ser puramente temático); puede cumplir una función persuasiva (la metadiégesis puede constituir en sí un discurso persuasivo intradiegético, como sucede, por ejemplo, en **Las mil y una noches**, el filme de Pier Paolo Pasolini de 1874) o una función distractora y/o obstructiva (el acto narrativo metadiegético sirve como obstáculo para la comunicación, por ejemplo, actuando como elemento de retardo, de ocultamiento, etc.).

EL TIEMPO

ORDEN

Genette estudia la disposición temporal del discurso con relación a la cronología de la historia atendiendo al hecho de que casi todo relato altera la secuencia temporal de los hechos narrados. Discrimina así, por un lado, variaciones del orden temporal en las que segmentos previos a la historia en curso se insertan en el presente relatado -los llamados *flashbacks* y que Genette denomina *analepsis*- y, por otro lado, los *flashforwards* o anticipaciones(que el autor llama *prolepsis*), que insertan en el discurso hechos que tendrán lugar posteriormente en la historia.

El reordenamiento de los acontecimientos de la historia suele estar motivado por consideraciones dramáticas. Algunos ejemplos nos hablan de cómo pueden ser aprovechadas las posibilidades de reordenamiento.

– Las analepsis explicativas constituyen no pocas veces el cuerpo casi entero del relato e introducen en el espectador la curiosidad y el interés. Ejemplos: **Le jour se lève**, de Marcel Carné, de 1939; **Seguro está el infierno** del hispano-venezolano José Alcalde de 1986.

– Otras veces, las analepsis metadiegéticas conforman, en sí mismas, episodios insertos dentro de la diégesis principal: caso ya citado de **Las mil y una noches**.

– La función obstructiva/distractora, como elemento creador de suspenso, ejecutada algunas veces por el montaje paralelo, puede hacer uso de las inserciones acronológicas: **The color purple**, de Steven Spielberg, de 1985, muestra una escena en la que el suspenso que genera la posibilidad de un asesinato se ve potenciado por la inserción de una secuencia consagrada un rito africano de circuncisión.

DURACIÓN

La categoría de la duración se ocupa de las relaciones entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso y remite a las figuras de compresión o dilatación del tiempo diegético. Un principio dramático ya mencionado -el principio de concentración- presupone, entre otras cosas, el necesario recorte de la del tiempo de la historia con relación al tiempo del discurso: el discurso suele sólo los momentos escogidos por el narrador y, por tanto, a menudo se hace uso de la figura de la elipsis con el fin de obviar los momentos poco significativos de la historia, en algunos casos o, en otros casos -como ya dijimos- con la finalidad de ocultar momentos cruciales para mostrarlos posteriormente buscando un efecto narrativo específico. Como resultado de esta operación, el film presenta, en el transcurso de unos noventa minutos, una historia que acaece en un

lapso mayor. En general, el tiempo diegético es casi siempre más extenso que el tiempo fílmico.

Pero el cine (y no solamente el cine, claro está) cuenta con la posibilidad de relatar un acontecimiento en un tiempo mayor que el tiempo de la ocurrencia original: es lo que sucede, por ejemplo, con el uso de la cámara lenta y el uso de fotos fijas. Y por último el cine tiene la posibilidad de igualar la temporalidad relatante con la temporalidad relatada, igualando el tiempo fílmico al tiempo diegético, como lo hace Alfred Hitchcock en su película de 1948 **La soga**, filme en el cual la acción relatada dura tanto como el tiempo que se utiliza para contarla.

Teniendo estos grados de libertad, el escritor procede a administrar el tiempo dentro del marco que le imponen las restricciones usuales: un filme, en general, salvo en poquísimas excepciones, no sobrepasa las dos horas de duración, lo cual se traduce en el guión en una limitación al número de páginas (un guión no tiene, en general, más de 120 páginas de extensión). Hay que acotar, finalmente, que las decisiones en cuanto a la duración inciden en el ritmo del guion, aspecto importante, tanto para la construcción literaria del guion, como para el filme posteriormente realizado.

FRECUENCIA

El tema de la repetición que hemos abordado anteriormente puede ser estudiado con profundidad recurriendo al concepto de *frecuencia*. La *frecuencia*, para Genette, compara el número de ocurrencias de un hecho en la historia con el número de veces que se muestra ese mismo hecho en el filme. Si los acontecimientos no aparecen con ninguna repetición, Genette habla de que su *frecuencia* es *singulativa*. Si un acontecimiento que se tiene como ocurrido una sola vez en la historia se muestra varias veces, Genette habla del uso de la *frecuencia repetitiva*. Por último, todas aquellas figuras que denotan, a partir de un sólo acontecimiento, la ocurrencia repetida de una misma acción a lo largo del tiempo, es referida como producto del uso de la *frecuencia iterativa* (en

literatura, las mencionadas figuras equivaldrían al uso del imperfecto en oraciones como "La niña solía tomar sol por las tardes" o "Acostumbraba beber cerveza cuando se encerraba en su habitación").

La *repetitividad* es un recurso de énfasis, la *iteratividad* un recurso de economía en la construcción. Mediante la *repetitividad* es posible, por ejemplo, recalcar una idea obsesiva; la *iteratividad* está de hecho presente en cada acto del personaje que sirva para caracterizarlo, aun cuando se considera que está presente sólo en aquellos casos en los que la iteración está fuertemente marcada. Con la repetitividad se logra la «resemantización» de segmentos particulares del filme, con la iteratividad, la construcción económica de situaciones. La iteratividad permite, por ejemplo, hablar del agotamiento de una situación: un matrimonio que se aburre de sí mismo, como en el caso de los sucesivos desayunos de Kane en **Ciudadano Kane** o una pareja que se agota, como sucede en las escenas en las que el personaje de **Annie Hall** se psicoanaliza en Annie Hall, de Woody Allen. Estos breves comentarios no cubren exhaustivamente el uso de la frecuencia, suministran más bien la perspectiva de los recursos con los que cuenta un escritor para utilizarla.

LA PERSPECTIVA

En la categoría de la perspectiva, Genette aborda parte de la problemática que tradicionalmente ha girado alrededor del punto de vista. Por punto de vista entiende Eloise Jarvis McGraw el ángulo a través del cual el autor induce en el lector su visión de la obra. Genette formula su noción de focalización atendiendo a una distinción de Tzvetan Todorov que reconoce «los diferentes tipos de percepción reconocibles en el relato...», para los cuales formula una clasificación ya clásica en los estudios de narratología: 1. Una «visión por detrás» que equivale a la tradicional posición de omnisciencia. 2. Una «visión con el personaje», característica del punto de vista a través de un personaje. 3. Una visión «desde afuera del personaje», en la que el personaje es visto en su aspecto

exterior, bajo la convención de que el narrador no puede penetrar en su mundo interno. Estas tres posiciones narrativas que surgen en respuesta a la pregunta: «¿Quién ve?», son reconsideradas por Gérard Genette en una discusión de la perspectiva en la cual introduce la idea de que, cuando se relata, se hace uso de una suerte de filtro que funciona como un cedazo de la historia relatada. Genette introduce el concepto de *focalización* y distingue tres tipos de *focalización* que corresponden a cada uno de los casos antes mencionados. Estos tipos de *focalización* son la *focalización de grado cero*, la *focalización interna* y la *focalización externa*. Más adelante comentaremos con mayor detalle cada una de estas categorías.

Las decisiones en torno al punto de vista juegan un papel definitivo sobre lo que Vale denomina el efecto sobre el espectador. Recogeremos algunas observaciones aisladas que fundamente esta afirmación.

– En primer término, la identificación - entendida como fenómeno mediante el cual el espectador hace suya la gesta del héroe- se logra a menudo mediante el uso de la focalización interna: espectador y personaje comparten un mundo de conocimientos que se hace mundo de sentimientos. Las películas de la serie negra hacen uso canónico de este principio. Sin ir más lejos: **Chinatown** de Roman Polansky de 1974.

– La *focalización cero* (narración omnisciente) constituye una convención de «objetividad». Así, si un film habla de la historia de tres hermanas, escogerá, en la focalización cero, la adherencia a un punto de vista equilibrado y «objetivo»: **Tres Mujeres**, de Robert Altman de 1977.

–El suspenso es a menudo un producto del cambio de *focalización*: la *focalización interna* que nos identifica con un personaje es sustituida de súbito por una focalización cero: de saber tanto como el personaje pasamos a saber más que él y a conocer los peligros que él ignora. **North by Northwest** de Alfred Hitchcock de 1959

– La focalización externa permite la manipulación de la curiosidad y la irrupción de la sorpresa. Del no saber pasamos al saber con el

desconcierto propio del engaño o del chiste: **No way out** (Roger Donaldson, 1987) donde el héroe se revela espía en las últimas escenas del film. (En literatura **El juguete rabioso**, novela de Roberto Arlt, lleva a cabo exactamente la misma triquiñuela, haciendo al personaje narrador inesperadamente traidor). En conclusión, el conocimiento de estas técnicas de construcción que provienen de la literatura y que perviven en el cine, constituyen un recurso más para que el guionista una su talento a la reflexión y combine el análisis con la creatividad.

EL SER SIN TERRITORIOS

Una complicada operación lleva al escritor desde la oscura fragua donde se construye el personaje, hasta la culminación de un signo, convincente y más engañoso que cualquier otro signo. Colocado en el lugar del escritor, uno puede preguntarse ¿Cómo se forma un personaje en mi cabeza, qué tiene de mí y cuánto recibe del mundo que me rodea? De ti tiene todo, diría Viki King, autora de un manual de escritura de guiones bastante penetrante, a pesar de lo poco prometedor que luce el título: **How to write a Movie in 21 days**. Y Viki King tiene y no tiene la razón. Aun así, la naturaleza última de lo que es el personaje poco afecta al escritor. El escritor muy bien puede decir: No sé muy bien qué es el personaje cuando lo invento, pero no he terminado de concebirlo y ya me seduce su corporeidad imaginaria. En el crisol en que se funden los materiales primigenios del escritor, concurren, una razón que cree aprehender su esencia humana y una intuición que se sorprende del tenor de sus hallazgos. El escritor no sabe a ciencia cierta qué es el personaje. Y quizás no lo sabrá nunca.

Cuando se crea un personaje, se participa de una doble ingenuidad. Se cree inventar una persona y se le asigna una biografía, una anatomía, una fisiología, una psiquis. Pero a la vez, esa construcción padece de origen de las restricciones del capricho y la necesidad: ese remedo de persona no es ni libre ni completo, sino que se recorta a la medida de las exigencias subjetivas de la persona que lo crea. Lo que engendra el escritor, lo que inventa el guionista no es nunca un individuo, es siempre un personaje. Y sin embargo, para el creador, en algún mundo posible que también reside en su cabeza, el personaje es, en el fondo, una persona. Esto le permite hacer que el personaje viva en su imaginación. El escritor, lícitamente, puede decir: ¿Acaso las otras personas no son también personajes en mi cabeza y yo mismo, el mejor de ellos? Mis

personajes cohabitan con mis fantasmas y comparten mi realidad íntima. Y sin embargo, el personaje sólo nace verdaderamente cuando el escritor lo expulsa de su imaginación y lo transforma en signo fuera de él mismo. Esas palabras que se conjugan de una manera particular, que articulan un sentido que logra cobrar vida propia y que una vez colmado huye felizmente de las manos de su creador es, por fin, el personaje.

Este es el personaje del escritor. Un cúmulo de palabras, una arquitectura de significantes que posees la magia de calcar las confusas empatías de quien escribe, sus angustias, sus esperanzas. Para el guionista, largo es el tránsito que va de la creación de ese ser de papel que queda plasmado en el guion, hasta la concreción de ese sueño en un constructo de gestos y movimientos. En el cine, cada cual tiene un personaje en su cabeza y de él va naciendo uno que no es el personaje de ninguno, sino otro producto insólito y distinto del milagro de la significación. La existencia personal del personaje no aparece por ninguna parte. El personaje ha nacido por las personas y también sin ellas.

Esa es una visión del personaje, la que procede del acto creativo. La otra visión es la de los lectores y los espectadores que miran en cualquier relato o en cualquier filme un recorte de una realidad con la que se conectan a través del vehículo siempre demasiado cercano de las palabras o de las imágenes, en suma: del lenguaje. Cuando el personaje está hecho de palabras, nace de una mediación que se figura cierta por la gracia misma de la enunciación: decir, es remitirse a una referencia que se supone existente en un mundo hecho posible por la circunstancia de haber sido nombrado (el escucha es crédulo por naturaleza). Y si el personaje está hecho sonidos y de imágenes que lo atestiguan, como sucede en el cine (tal y como lo han estudiado Christian Metz y tantos otros) entonces el efecto de persona se impone demoledoramente, opacando la naturaleza mimética de su modo de existencia.

En toda esta contienda entre el personaje y la persona, la semiología ha intentado desmitificar el personaje, desnudarlo de su investidura de persona. Ha querido ver en él, o bien la confluencia

de varios sistemas de signos (Tadeusz Kowzan, **El signo en teatro**); o uno de los nodos de una intrincada red semiótica, (Philippe Hamon, **Para un estatuto semiológico del personaje literario**; José Sanchis Sinisterra, **Personaje y acción dramática**); o el centro de una operación en la cual el texto se inscribe a modo de lugar geométrico (Robert Burgoyne, **The interaction of text and semantic deep structure in the production of filmic characters**) o, en suma, el resultado de la decantación de varias operaciones lógicas, miméticas y figurativas (A.J. Greimas, **Sémantique structurale**; Anne Ubersfeld, **Semiótica teatral**; Federico Casetti, **Análisis del filme**). Esta arsenal de intervenciones desmitificadoras han dejado al descubierto el personaje en su esencia de efecto de lenguaje: el personaje-persona, con quien tanto tramitamos, es una complicada suma de simplicidades: es este rostro y aquel movimiento; es este sombrero que se coloca en el momento justo, aquel destello, esta sonrisa, aquel verbo afortunado, en suma, es este simulacro azaroso y calculado que resulta ser más real que la persona misma.

Es así cómo se crea y se perpetúa el personaje: fantasma que circula los seres humanos con una ubicuidad y una liviandad que ojalá pudiéramos ostentar nosotros los mortales. Por eso el personaje se eterniza frente a nuestros ojos: porque es como nosotros, pero deslastrado de todo vestigio carnal que lo empariente con nuestra precariedad humana.

LA VENTANA IMPOSIBLE

He pensado lo siguiente: para que el suceso más trivial se convierta en aventura, es necesario y suficiente contarlo. Esto es lo que engaña a la gente; el hombre es siempre un narrador de historias; vive rodeado de sus historias y de las ajenas, ve a través de ellas todo lo que le sucede, y trata de vivir su vida como si las contara.

Jean-Paul Sartre. La Nausea.

EL PEOR DE LOS ARTIFICIOS

El lenguaje es el peor de los artificios, porque en sí mismo, no es más que artificio. Ese precario hilo que nos ata al mundo se inscribe la paradoja del fantasma: invoca a la realidad por lo que niega de ella, produce la realidad a la medida de su propia inexistencia. Pero el lenguaje es un espejismo demasiado confiable y, como el Mago de Oz, siempre pone a sus escuchas a inventar una presencia humana detrás de la voz que construye. Un relato de J. D. Salinger (**Para Esmé con amor y sordidez**) ostenta lo que podría pensarse como la irreducible omnipotencia del discurso al ocultar uno de sus personajes con tanta astucia que ni el lector más inteligente puede reconocerlo: el personaje se oculta en el lenguaje (El ingenioso mecanismo del cuento convierte un personaje narrador en personaje narrado, dejando para el final el develamiento de la inesperada operación). Seres de lenguaje, como somos, no tenemos otra certeza que su verdad evanescente. Sucumbimos ante ella. Asistimos, primitivos y desnudos, a sus avatares. No hay sentido sin lenguaje y por tanto, sin el lenguaje ya no somos. El lenguaje es el más allá de la existencia y el más acá del ser: en esa coyuntura deleznable queremos seguir siendo y por ello, extasiados, creemos en la magia que nos brinda.

Es esta fuerza del lenguaje lo que lo hace a la vez omnipotente e ilusorio: decir verdad o decir mentira es creer en el lenguaje, avalar una verdad primera que lo sustenta como juez. Metalenguaje de sí mismo, el lenguaje engaña siempre, haciéndose o, más bien, haciendo realidad.

Entre realidad y lenguaje se instituye el engaño más artero: el de la representación. Somos gestores incansables de un compromiso que no se sella nunca, trazando linderos que no terminan de coagularse. ¿Dónde termino yo y dónde comienzan mis palabras? ¿Quién soy yo -este yo de luz o de papel que sólo existirá cuando alguien (por ejemplo yo mismo) lo invente con su mirada?- ¿Qué es lo que circula entre éste, mi instante efímero frente a la máquina de escribir, y el embrujo que yo invento para hacerlo testimonio en algún un tiempo incierto? ¿Qué representa todo esto?

Es tan eficaz el encantamiento del lenguaje que engaña hasta sus más escépticos analistas. Cuando te nombro, nombro un nombre que ya eres tú y no puedo salirme de esa trampa. Te digo mortal y ya no eres Sócrates, sino un hombre y un hombre es nadie. Cuando veo tu imagen (en una fotografía, en una frase), me conmueve ese vacío que te niega y te reconfirma. Sólo la muerte rompe la ilusión: por eso el lenguaje está más allá de la vida, porque es ilusión pura.

Hombres precavidos sucumben en las trampas del lenguaje. Uno de ellos es Francesco Casetti quien, armado del más sofisticado instrumental (Christian Metz lo considera uno de los semiólogos más equipados para esta tarea de andar auscultando los mecanismos del cine), hace una exploración de la naturaleza sígnica del personaje cinematográfico y regresa confundido: queriendo librarlo de esa presencia de la persona que confunde a Mia Farrow en la **Rosa púrpura del Cairo**, termina él mismo creyendo que el signo es la persona. ¿Cómo sucede esto? Casetti postula una disección que separa al *personaje-como-función* del *personaje-como-persona*. En la primera categoría, Casetti coloca el personaje como papel («el dictador» o «el sacerdote», por decir) y el personaje como actante («sujeto» u «objeto», por dar ejemplos). Pero al encarar el análisis del *personaje-como-*persona, el semiólogo italiano acude a categorías como la de *personaje plano* o *personaje redondo*. Y es

aquí donde el desplazamiento entre el signo y el efecto se ejecuta inadvertidamente: es obvio que no hay personas planas, ni personas redondas (a los mejor ni siquiera hay personas buenas ni antipáticas, o las hay en un sentido aproximado, muy diferente a lo que puede ser un personaje plano o personaje redondo). El lenguaje, claramente, le juega una mala pasada.

Quizás la única manera de mantenerse a salvo del lenguaje es apreciarlo por lo que es: una mentira, un velo. Es una mentira el lenguaje formal o ni siquiera eso: los lenguajes formales no se ocupan de los hechos, dice Mario Bunge. El lenguaje formal es un complicado sistema de metáforas que nos modela mundos inexistentes, que, a partir de una creencia piadosa (por ejemplo, que por un punto, pasan infinitas rectas), nos encadena a una interminable sarta de fantasías dependientes de la primera. Es doblemente mentira el lenguaje literario, construido sobre la libertad alucinatoria de lo imaginario. Y de esa mentira, brota una verdad de otro tipo, que poco tiene que ver con la realidad que nos rodea, o que tiene que ver con ella tan sólo como discurso.

Esa es la materia misma del texto artístico, de la novela, del filme: un sueño del mundo. Claro que el matemático también sueña con mundos (im)posibles, habitados por esferas multidimensionales, por amebas infinitas. E idénticamente el físico postula escenarios del mundo, gobernados por dragones ciegos y sometidos a designios inexorables. Pero el sueño de la novela, del cine o la poesía es sueño del sueño: sueño con la libertad de creer que el espacio que lo rige no es el de un sueño aún más profundo.

EL SUEÑO Y LA CENSURA

No hay sueño sin censura: el sueño es un tamiz, el lenguaje es un tamiz. Simbolizar es seleccionar del mundo piezas con la finalidad de componer una imagen, más aún, es recoger las sombras de estas piezas y proyectar con ellas una sombra más densa. Es urdir ese abalorio de cuentas alternas cuya escogencia ha ocupado tanto a los lingüistas. Pero toda selección es también una selección de ausencias; cada recorrido hacia un ejemplar del paradigma, deja

tantos vacíos como especímenes abandonados y la trama se urde sobre la memoria de la ocultación.

Lo innombrado parece estar en la esencia del lenguaje. Todo lo dicho evoca todo lo por decir. Mostración y ocultación son las dos caras de nuestro mundo y pedirle a la lengua que únicamente muestre, es esperar de una luz que no produzca sombras al proyectarse sobre los objetos que amueblan una habitación.

Por eso el texto es un territorio de relieves: es un tapiz. Es un mundo de contrastes y de valores. El texto nace de un sin diferencias que se ejecutan en cada paso y en cada nivel de lectura. Pero esas diferencias se instituyen, por decirlo así, sobre una gran diferencia entre lo dicho y lo por decir, entre lo oculto y lo nombrado, entre lo soñado y lo que escatima la censura.

No hay texto sin censura: decir es ocultar. El ingenuo mira la carta de la amada y recupera a su remitente en cada palabra que lo nombra; el amante inventa otra mujer, nueva y la misma, detrás de cada trazo. Decir es un acto de desnudamiento, pero de desnudamiento incompleto, apuntado hacia ese más allá, nunca seremos capaces de desnudar por completo.

Todo texto expresa la voluntad de una ocultación, de una mediación. Como el sueño, el texto se hace filtro interesado, traslúcido, pretendidamente ingenuo. El texto es una celosía tejida por el interés del creador, pero también, por sus temores y sus visiones y, en último término, por la destreza de sus manos. El texto es el sueño: la diferencia la establece su distancia relativa a la vigilia, nunca su estructura.

LOS ENCANTOS

Desde el territorio de la semiología se libra una batalla contra el encantamiento (batalla imposible, porque sus huestes sucumben en la fascinación de los castillos que quieren asaltar): se desmontan espejos y decorados, se extienden las grúas y se propaga el tráfago detrás de bastidores, se trata de desnudar la lógica que arraiga al texto con el mundo: con lo representado, con la enunciación. Pero es en este intento en donde el texto exhibe su preeminencia,

porque el analista es bestia de lenguaje y está ciego por los espejismos que lo constituyen. Buscar una significación en el texto es buscarme a mí en el laberinto del discurso, con mi yo precario de este momento, con mis zapatos y mis manos y mi gripe. Es establecer un puente imposible entre ese objeto de maravilla y mis creencias pedestres: mi ser en el mundo. Por eso necesito un texto dócil, porque en él se disciplinan mis inexplicables. Quiero subordinar al texto y con él, su más allá de lenguaje: tarea inútil cómo se ha dicho. El lenguaje me constituye y me rebasa, tiene sus leyes propias que me gobiernan. Y sobre todo, el texto es lo que no puedo ser: todopoderoso.

LA VEROSIMILITUD

De tanto mirar el mundo que he querido ver, creo que mi mirada proyecta la realidad, la inaugura. Es verosímil lo que se acomoda a una explicación y una explicación es lo que me tranquiliza. Todo lo dicho debe ser explicado. En cierto modo, somos celópatas del texto, porque éste siempre nos traiciona. ¿Cómo es que has podido verlo, decirlo, ocultarlo?... La verosimilitud es exigencia de justificaciones. Pido a mi amada que me diga qué fue lo que vio, lo que oculta, lo que pretende, lo que piensa (¿acaso ella misma lo sabe?) y en esa angustia invoco un segundo lenguaje que lo explique todo. Pero el lenguaje no se explica a sí mismo como fenómeno: es, y a partir de esta esencia es que comienza cualquier explicación. El lenguaje oculta, porque no es sino lenguaje, o más que eso, está en cierto modo más allá de la verdadera ocultación. Seres porosos de lenguaje, somos inconformes: demandamos una respuesta material, donde solo nos puede responder la ingravidez del significante.

Por eso, toda travesía hacia el texto debe partir de la desconfianza: no, esto no es una selva, son palabras, una selva de palabras. A cada paso salta una palabra nueva y conmueve al autómata prodigioso que dormita en el subsuelo de la significación. Lo verosímil del lenguaje es, en definitiva todo -o sea nada- ya que el lenguaje se ajusta a cualquier exigencia de verosimilitud. Lo

verosímil del lenguaje -ya se sabe- hay que buscarlo en el texto mismo y no en el mundo que supone representar.

LA PERSPECTIVA

Todo texto es un recorte de lo imaginario -macla donde se amalgaman materiales de distinta índole- que parece provenir de una ventana hacia la realidad. La ventana simula una coyuntura, una articulación entre dos universos distintos. La ventana propone una manera de ver, un ángulo, una preferencia de lectura. Pero la ventana no existe, es el texto mismo en otro de sus engaños: es una ventana pintada por Magritte.

El texto se cuida de sus simulacros, para siempre traicionarlos: los diferentes tipos de percepción reconocibles en el relato..., (habla Tzvetan Todorov) son el resultado de una concepción tripartita del punto de vista, de acuerdo con a una cierta funcionalidad. Según ella:

1. Hay una visión por detrás (frecuente en la narrativa clásica) que equivale a la tradicional posición de omnisciencia y que Todorov sintetiza con la fórmula:

NARRADOR > PERSONAJE

2. Hay una posible «visión con el personaje» (aquella que es característica de los relatos de Henry James, por ejemplo), que accede a lo que “conoce un personaje” (como si un “personaje” conociera algo). La fórmula es:

NARRADOR = PERSONAJE

3. Hay la visión "desde afuera del personaje" (la de la narración objetiva. El ejemplo clásico es **The Killers**, el relato corto de Ernest Hemingway), en la que el personaje es visto en su aspecto exterior, bajo la convención de que el narrador no puede penetrar en el mundo interno del personaje. La fórmula es:

NARRADOR < PERSONAJE

Gérard Genette (en su memorable artículo de **Figures III**) formula su noción de focalización atendiendo a la distinción de Todorov. Genette postula que existen tres tipos de focalización:

1. *Focalización de grado cero*: En la que la información comunicada por un relato fluye sin aparente restricción. Corresponde a la narración omnisciente.
2. *Focalización interna*: corresponde al modo de funcionamiento, por el cual, la información que recibe el lector se ejecuta a través de un personaje que actúa como "filtro" que la tamiza.
3. *Focalización externa*: propia de una posición en la que el personaje es visto desde fuera y en la que se enfatiza o, por lo menos se deja en evidencia, la imposibilidad del narrador de conocer cierta información básica del personaje.

Pero esta clasificación (que media entre el relato y cierta «realidad» relatada), deriva enseguida en el hallazgo de excepciones. Las restricciones del campo cognitivo que impone cada tipo de focalización son a menudos irrespetadas en el proceso de su ejecución, bien porque se niega el acceso presupuesto por uso de determinada focalización (cuando no se libera parte de la información que autoriza el tipo de focalización escogida (una ventana al lector que se opaca sin aparente razón, figura que Genette llama paralepsis) o bien porque se introducen informaciones «objetivas» que violan subrepticiamente la convención establecida por el tipo de focalización (una ventana con inesperados orificios hacia otros lugares donde no ni siquiera mira, Genette las llama, en este caso, paralipsis).

Paralepsis, paralipsis, excepciones de una arquitectura canónica supuesta para la representación, de un compromiso «natural» de mediación entre el lenguaje y el mundo. Es momento de preguntarse si lo que provoca la excepción no es más bien es esa arquitectura que le adjudicamos subjetivamente a los objetos del mundo Lo que provoca las excepciones o, mejor dicho, lo que nos traiciona, ¿no será más bien la escogencia de una geometría que intenta describir con pensamiento euclidiano lo que está construido

con los ladrillos elásticos del lenguaje? Las casas de la realidad son rígidas y tienen ventanas que no pueden dar a todas partes: las del lenguaje, son topológicas y pueden abrirse simultáneamente a mil lugares, como **El Aleph**, de Jorge Luis Borges.

MÁS ALLÁ DE GÉRARD GENETTE

Genette divorcia voz y visión, para él, el narrador y la focalización tienen existencias separadas: lo que yo digo no es lo que veo, pongo mi mirada en la ventana y mi voz libre asume otro recorrido: el narrador es un ventrílocuo. Divorcio indispensable, habíamos creído que los seres del lenguaje tenían un cuerpo heredado el mundo y no es así: el texto es un territorio polimorfo y fragmentado, una mesa de disección. Por la gracia del lenguaje me fragmento, me diluyo en una ubicuidad omnipotente y primigenia, cuyo vórtice centrípeto lo recoge la fantasía de mi yo. Mis ojos no están encadenados a mi voz. Y con los ojos fijos y la voz como testigo, se moviliza una discusión interminable: Norman Friedman, Wayne Booth, Seymour Chatman. François Jost, sumado a la discusión, propone una mutilación aún más radical del aparato narrativo: ya no es sólo la voz, que en el cine, vista así, es una voz que habla en imágenes y sonidos que son producto de una singular fonación, sino que también el oído se independiza: auricularización, ocularización, focalización son las capacidades potenciales de cada fragmento de ese cuerpo, todopoderoso y desmembrado que se hace cargo del texto. No por casualidad, en uno de sus últimos textos (**L'Énonciation impersonnelle, ou le site du film**) Christian Metz proponía una denominación de intercambio en el cine que eludiera lo que, no sin ironía, denominó, la enunciación antropoide. En efecto, sólo la fantasía de un cuerpo real mantiene la unidad del texto y obliga a las sobreexplicaciones.

EL RELATO COTIDIANO

No hay territorios exclusivos para el despliegue de la libertad del lenguaje. Lo que funciona en la novela más elaborada, se ejerce en

cualquier ocurrencia del lenguaje: el texto es territorio para un juego que no tiene linderos. ¿Qué hay de específico en las operaciones que estructuran en el discurso narrativo de ficción? El chisme, por ejemplo, articula en miniatura, muchos de los principios que con un mayor desarrollo, ordenan los vericuetos de *À la recherche du temps perdu*. El chismoso (o la chismosa) construye su discurso sobre las figuras de alteración temporal (del orden) como el flashback, (la analepsis), la anticipación (la prolepsis) y la aglomeración temática (la silepsis). Idénticamente recurre a variaciones de la frecuencias y a variaciones de la velocidad, deteniéndose en las escenas más sustanciosas, omitiendo los detalles superfluos y resumiendo, largos fragmentos de la historia narrada. Demás está decir que el discurso cotidiano hace uso extenso de la focalización, inserta puntos de vista diversos y llega incluso a marcar con cambios de entonación la intromisión de sus narradores intradiegéticos. En suma, nada gobierna el discurso más que la necesidad y el capricho: cuando hablo, lo que me restringe son acaso las miradas de mis interlocutores, pero lo que veo o creo ver, lo que miro, lo que oigo, lo que escucho y, sobre todo, lo que quiero decir acerca de todo eso, se regula más allá -y más acá- de toda realidad perceptiva. Mi discurso es libre de decir y de adjudicar. Pero, aun cuando no ubique su raíz en ninguna de mis operaciones perceptivas, el discurso inventa. Su modo de ser no requiere sino de sí mismo.

EL DESEMBRAGUE

Un término de la lingüística greimasiana formaliza esa justificación que proyecta al enunciador sobre el enunciado: el desembrague. El desembrague coloca el mundo en el discurso, dobla su tiempo, su espacio y sus actores reales y los redimensiona en tiempo textual, en deícticos, en actantes. Pero, la naturaleza de la operación proyectiva, no es homomórfica -el discurso es una pantalla que conserva la geometría de este mundo - sino, al menos, homeomórfica, vale decir, el discurso se mantiene sobre una superficie alabeada, atemporal, no métrica. El desembrague es la

manera de simular que el texto se parece al mundo. Pero por debajo de su superficialidad operativa, el enunciador es voz y necesidad y sólo la voz se vehicula en el desembrague: la necesidad siempre perfora el texto y se esconde en el acto mismo de su producción. Hay un resto que no es el del mundo, sino del lenguaje: siempre éste dirá más porque puede decir (porque lo que hace es decir) y dirá menos (porque no hace otra cosa que decir). El desembrague es la sombra incompleta de un acto visible regido por lo invisible.

EL CUERPO

¿Qué ha hecho tan ardua la tarea de explicar fenómenos como el punto de vista en la literatura? ¿No es, acaso, la misma tiranía de esa verosimilitud, esa esclavitud de motivaciones realistas, de corsés de una modelación antropomorfa que no logra independizar lo que, constitucionalmente, tiene la libertad - ¿la normal anormalidad?- de ser del hombre, de hacer al hombre y de no ser como el hombre? Del ser humano al lenguaje hay la misma distancia que la que hay el hombre al sueño y al mito: el lenguaje es la única posibilidad de deificación. El lenguaje es omnipotente y, posiblemente, Dios es de lenguaje. Dicho de un tirón: el lenguaje hace al mundo y lo reparte a su antojo y de ese caos siempre primigenio que tiene la fuerza y la potencia de toda creación, se intenta reorganizar una representación del mundo en que vivimos. En principio todo, es libertad; después surgen los acomodos, la puesta en cuerpo, la justificación. Nos hacemos adultos para que el lenguaje hable por nosotros y explique las pulsiones que nos desorganizan (también pulsiones de lenguaje, según Jacques Lacan), pero el lenguaje apenas requiere de un cuerpo.

LA SUBJETIVIDAD

Jacques Fontanille lleva un paso más allá la osadía de Gérard Genette: en su mesón son extirpadas las últimas conexiones entre el narrador y (su) «punto de vista». Nace el observador y el narrador queda reducido a un mero emisario de su voluntad cognoscente.

Este actante vacío, o más bien, vaciado de sus privilegios antropomorfos que ostentó por tantas centurias, se acurruca a un costado del texto para apenas referir los signos que dicta un cerebro que lo gobierna a distancia y decir un cerebro, es todavía decir unos ojos, unos oídos, ¿un tacto?. El observador tiene a cargo la administración cognitiva del texto, abre y cierra las ventanas por donde nos asomamos a su contenido y según se desembrague en distintos estratos del texto, deviene en focalizador, en espectador o en asistente, instancias, todavía antropomorfizadas de este nuevo actante.

La formulación del actante observador tiene un efecto multiplicador en las entrañas del texto. El texto ya no se erige en foco unidimensional que inocentemente refleja una realidad- así sea éste regulado por las fisuras que escoge para poder «observar» su universo- sino que en su seno se independizan y hasta divergen haceres emancipados. De esta multiplicación sólo resta dar cuenta de la voluntad que gobierna su efectividad, de su competencia.

LA COMPETENCIA COGNITIVA

El punto de vista quiere explicar un resultado del cual no tiene el control: no son las hendiduras por donde se mira lo que guarda el texto las que garantizan la efectividad de la mirada. La suprema libertad del texto impone el alcance del punto de vista. Para Fontanille cada observador está limitado por las modalizaciones que afectan su competencia: «L'a inaccessibilité caractérise dans l'image ce qui se refuse à l'observateur, comme par exemple ce qui se trouve hors des limites latérales du champ de vision». Pero esta voluntad que fija en cada momento un lugar de observación, hay que buscarla en alguna parte.

LAS ESTRATEGIAS DE OCULTACIÓN

Una perspectiva -en el texto- no nace de una ubicación en el mundo, sino de una ubicación (una concesión) del mundo en el texto. Si hay manzanas que flotan sobre los hombres en el espacio

de un lienzo, no es porque la fantasía asalte el reino del lenguaje, es porque el lenguaje es el reino de la fantasía. La poesía revela la sintaxis natural del lenguaje: la sacrosanta libertad que regula sus apariciones. Sólo lo verosímil exige del lenguaje lo que su naturaleza aleja en perenne tensión.

LA COMUNICATIVIDAD

David Bordwell, en un contexto que quiere separarse de las teorías de la enunciación, introduce las coordenadas de una operación que activa constantemente esta libertad del texto de decir lo que quiere, al margen de cualquier arreglo con lo verosímil: la llama comunicatividad. En cada momento (si el texto se soporta en el transcurrir temporal), una voluntad (¿inconsciente ?) regula la cantidad de lo dicho en el decir. La comunicatividad legaliza las transgresiones de Gérard Genette: las hace ley. Y, en cierto sentido, instituye un hacer perpendicular al que tiene lugar en el punto de vista: veo, pero digo lo que quiero, oigo, pero no digo nada. En última instancia -y en todo momento- el discurso es soberano sobre lo que revela, aun cuando la censura se haga verosímil. Escribe Nikolái Gógol en **El capote**: «Akakiy Akakievich meneó la cabeza sonriéndose y prosiguió su camino. ¿Por qué sonreiría? Tal vez porque se encontraba con algo desconocido, para lo que, sin embargo, muy bien pudiéramos asegurar que cada uno de nosotros tiene un sexto sentido. [...] También puede ser que ni siquiera pensara en esto, pues es imposible penetrar en el alma de un hombre y averiguar cuanto piensa». La visión autorizada por el punto de vista, sólo es ejecutada efectivamente en virtud de la comunicatividad. El lenguaje siempre dice lo que conviene.

¿OTRA ORTOPEDIA?

Arribamos así a un horizonte en el que las formalizaciones organizadoras rozan lo que esencialmente carece de organización (o se organiza caóticamente). De lo que se trata es adjudicar un nombre a la libertad del discurso. Vislumbrar una ley de la

arbitrariedad, no obstante, es ya de por sí disminuir la arbitrariedad de la ley. Salimos del cuerpo y dejamos que el texto se reconstituya en lo imaginario. En suma: no necesito ojos -mis ojos- para ver lo que digo, ni oídos para escuchar lo que quiero decir: lo sé (o el lenguaje lo sabe por mí). Digo cuanto pronuncia mi palabra y esa palabra se valida por sí misma, en el acto de su aparición. No es posible someter el lenguaje a las leyes de este nuestro (su otro) mundo. O al menos, debemos permitir que alguna de las dimensiones que implantamos en él porten, modelen, su libertad, para satisfacernos con explicaciones. Sólo así aceptaremos al texto por lo que es y no por lo que queremos que sea: lejano reflejo de nuestra realidad deleznable, sometida a los avatares de este mundo, que no es de lenguaje.

BIBLIOGRAFÍA

ABBAGNO, Nicola. Diccionario de Filosofía. Fondo de Cultura Económica. México, 1966.

ARISTÓTELES. Poética. Ediciones de la Biblioteca Central de Venezuela, 1982.

AUMONT, Jacques y Otros. Estética del cine. Ediciones Paidós. Buenos Aires, 1985.

AUMONT, Jacques y M. Marie. L'analyse des films. Nathan-Université. Poitiers, 1988.

BANDLER, R. & J. Grinder. La estructura de la magia. Cuatro Vientos. Ed. Santiago de Chile, 1980.

BARTHES, R. y Otros. Análisis estructural del relato. Ed. Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1974.

BARTHES, R. y Otros. Lo verosímil. Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1970.

BENTLEY, Eric. La vida del drama. Paidós Ibérica S. A. Barcelona, 1982.

BENVENISTE, Emile. Problèmes de linguistique générale. Gallimard. Tomo 1. Paris, 1966.

BERNE, Eric. Juegos en que participamos. Ed. Diana. México, 1974.

BETTETINI, Gianfranco. Tiempo de la expresión cinematográfica. Fondo de Cultura Económica. México, 1984.

BLANCO D. y R. Bueno. Metodología del análisis semiótico. Universidad de Lima. Lima, 1980.

BORDWELL, David. Narration in the fiction film. The University of Wisconsin Press. Madison, Wisconsin, 1985.

BOYLE, James. Materiales mimeografiados, 1983.

BREMOND, Claude. “La lógica de los posibles narrativos”. En Análisis estructural del relato. Ed. Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1974.

CAPLOW, Theodore. Dos contra uno: teoría de coaliciones en las tríadas. Alianza Universidad. Madrid, 1974.

CASSETTI, F. Y F. Chio. Cómo analizar un film. Ed. Paidós. Ibérica, S. A. Barcelona, 1991.

CASTILLA DEL PINO, Carlos. “La construcción del self y la sobre construcción del personaje”. En Teoría del personaje. Compilación de Castilla del Pino, Carlos. Alianza Editorial S. A. Madrid, 1989.

CHATMAN, Seymour. Story and discourse. Cornell University Press. New York, 1978.

CHION, Michel. Écrire un scenario. Cahiers du Cinéma. I.N.A. Paris, 1985.

CLARENCE, W. H. El guión cinematográfico. Ed. Fontana. Buenos Aires, 1962.

CUCCA, Antoine. L'écriture du scénario. Editions Dujarric. Paris, 1986.

DÍEZ BORQUE, José María. “Notas sobre la crítica del personaje en la comedia española del siglo de oro”. En Teoría del personaje. Compilación de Castilla del Pino, Carlos. Alianza Editorial S. A. Madrid, 1989.

DUCROT O. y T. Todorov. Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje. Siglo Veintiuno Editores. Madrid, 1986.

ECO, Umberto. Tratado de semiótica general. Ed. Lumen. Barcelona, 1985.

ECO, Umberto. Lector in fabula. Editorial Lumen. Barcelona, 1981.

EGRI, Lajos. The art of dramatic writing. Simon and Schuster. New York, 1960.

ESPINAL, Luis. La adaptación cinematográfica. Ed. Colegio Don Bosco. Bolivia. La Paz, 1979.

FIELD, Syd. Screenplay. Dell Publishing Co. Inc. New York, 1976 (2da. Ed. 1974. Dell Publishing Co. Inc. New York).

FIELD, Syd. The screenwriter workbook. Dell Publishing Co. Inc, New York, 1984.

GAUDREAULT, André. Du littéraire au filmique. Meridien-Klincksieck. Paris, 1989.

GEAR, M. y Liendo. Semiología psicoanalítica. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires, 1974.

GEAR, M. y Liendo. La acción psicoanalítica. Monte Ávila Editores. Caracas, 1977.

GENET, Juan Carlos. “Personaje y actor”. En El personaje dramático. Taurus. Ediciones. Madrid, 1985.

GENETTE, Gérard. Figures III. Editions du Seuil. Paris, 1972.

GENETTE, Gérard. Nouveau discours du récit. Editions du Seuil. Paris, 1983.

GREIMAS A. J. Semántica estructural. Ed. Gredos, 1973.

GREIMAS A. J. Du sens. Editions du Seuil. Paris, 1970.

GREIMAS A. J. y J. Courtés. 1979. Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje. Ed. Gredos. Madrid, 1982.

GROUPE D'L ENTREVERNES. Analyse sémiotique des textes. Presses Universitaires de Lyon, 1977.

GUTIERREZ ESPADA, Luis. Narrativa fílmica. Ediciones Pirámide. Madrid, 1978.

HAMON, Philippe. “Pour un statut sémiologique du personnage”. En Littérature, 6, pp.86-110.

HARRIS, Thomas. I'm OK. You're OK. Harper & Row. New York, 1969.

HORNSTEIN, Luis. “Acerca del Edipo”. En Analítica N° 1. Diciembre. Editorial Ateneo de Caracas, 1979.

HOWARD LAWSON, John. Teoría y técnica de la dramaturgia. Instituto Cubano del Libro. La Habana, 1976.

JAMES, M. y D. Jongeward. Nacidos para triunfar. Fondo Educativo Interamericano, S. A. México, 1976.

JARVIS, Eloise. Techniques of fiction writing. The Writer Inc. Boston, 1979.

JENN, Pierre. Techniques du scénario. Femis, 1991.

JOST, Francois. L'oeil-caméra. Presses Universitaires de Lyon, 1987.

KIZER, Manuel. “Del yo-self al sujeto dividido en clínica psicoanalítica”. En Analítica. N°. 3/4. Ed. Ateneo de Caracas, 1980.

KULECHOV, L. V. Tratado de cinematografía. Ediciones ICAIC. La Habana, 1987.

LACAN, Jacques. Escritos. Tomo 1 y 2. Siglo Veintiuno Editores. México, 1975.

LAFFAY A. Lógica del cine. Ed. Labor. Barcelona, 1973.

LAING, R.D. Percepción interpersonal. Amorrortu editores. Buenos Aires, 1970.

LAING, R.D. Self and the others. Penguin Books. New York, 1971.

LANDER, ROMULO. “Buscando a Mr. Goodbar. Comentarios psicoanalíticos”. En Boletín de psicoanálisis N° 6. Asociación, Venezolana de Psicoanálisis. Caracas, 1985.

LIBERMAN, David y D. Maldavsky. Psicoanálisis y semiótica. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1975.

LIBERMAN, David. Lingüística y proceso psicoanalítico. Ed. Nueva Visión. Buenos Aires, 1976.

LOZANO, Jorge y Otros. Análisis del discurso. Ed. Cátedra. Col. Crítica y Estudio Literarios. Madrid, 1989.

METZ, C. Psicoanálisis y cine. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona, 1979.

METZ, C. y Otros. Psychanalyse et cinéma. Communications N° 23. Editions du Seuil. Paris, 1975.

MINUCHIN, Salvador. Familias y terapia familiar. Granica Editor. Barcelona, 1977.

MOLES, ABRAHAM y E. ROHMER. Teoría de los actos. Ed. Trillas. México, 1983.

PALOMERO, Mateo. “La enunciación en La tía Julia y el escribidor". Tesis Doctoral presentada al Instituto Universitario de Tecnología Región Capital. Caracas, 1985.

PAVIS, Patrice. Diccionario de teatro. Dramaturgia. Estética. Semiología. Ed. Paidós. Barcelona, 1983.

PROPP, Vladimir. Morfología del cuento. Juan Goyanarte Editor. Buenos Aires, 1972.

PUDOVKIN, V. En El Guionista y su oficio. Escuela Internacional de Cine y Televisión. Selección y Prólogo Ambrosio Fornet. La Habana, 1988.

ROMAN J. M. y Otros. Análisis transaccional. Ediciones CEAC. Barcelona, 1983.

SATIR, Virginia. Relaciones humanas en el núcleo familiar. Science and Behavior, Inc. Palo Alto, California, 1978.

STEINER, Claude. Scripts people live. Bantam Books. New York, 1975.

SEGER, Linda. Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. Ediciones Rialp, Madrid. 1991.

SWAIN, Dwight. Film scriptwriting. Focal Press. Boston, 1982.

TODOROV, Tzvetan. "Las categorías del relato literario". En Análisis estructural del relato. Ed. Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires, 1974.

TOMASHEVSKY, B. Teoría de los formalistas rusos. Antología preparada por Tzvetan Todorov. Siglo Veintiuno Editores. Buenos Aires, 1970.

TÖRÖK, Jean-Paul. Le scénario. Ed. Artefact. Paris, 1986.

UBERSFELD, Anne. Semiótica teatral. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, 1989.

VALBUENA DE LA FUENTE, Felicísimo. La comunicación y sus clases. Editorial Luis Vives. Zaragoza, 1979.

VALE Eugene. Técnicas del guión para cine y televisión. Ed. Gedisa S. A. Barcelona, 1985.

VANOYE Francis. Récit écrit - récit filmique. Editions Cedic. Lyon, 1979.

VANOYE Francis. Scénarios modèles, modèles de scénarios. Éditions Nathan. Paris, 1991.

VERDIGLIONE, Armando y Otros. Psicoanálisis y semiótica. Gedisa. Barcelona, 1980.

WARREN, HOWARD. Diccionario de psicología. Fondo de Cultura Económica. México, 1979.

ZUNZUNEGUI, SANTOS. Pensar la imagen. Ed. Catedra. Col. Signo e Imagen. Bilbao, 1989.

Índice de contenido